SCIENCE & VIE

JEUX & STRATEGIE



LE MENSUEL DES JEUX & DES JOUEURS MAI 89 N°58 - 22F

DOSSIER

LES FIGURINES

- les secrets de fabrication
- toutes les marques
- où les trouver
- enquête chez le n° 1 US

MICRO

ZAK MAC KRACKEN L'AVENTURE ANTIMENTALE

EN BONNE REGLE

LA BELOTE CONTREE

JOB

QUAND LE JEU DEVIENT UN METIER

JEUX DE ROLE

LES RECETTES DES IMPROS

M 2543 - 58 - 22,00 F

3792543022003 00580

160FB / 6.50FS / 600Ptas / 450Esc / 22Dh / 2200Dt / $can 4.25

SOMMAIRE

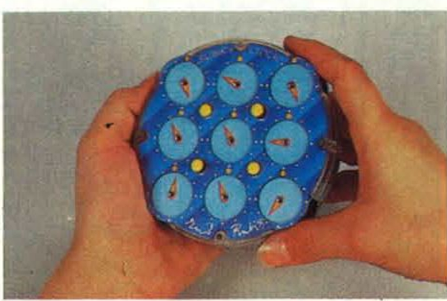


Dossier: les figurines (p. 32).



Microstar: Zak Mac kracken (p. 60).

Le dernier Rubik's (p. 18).



Couverture: dessin Claude Lacroix

LE JOURNAL DE JESSIE

OU VA LE JEU DE ROLE?

Dites donc, vous avez du mal à vous mettre au rythme mensuel! Je commence tout juste à recevoir vos premières réactions au dossier du n° 56 consacré au JdR. Alors? C'est pas difficile, il y a maintenant deux piles de lettres sur mon bureau.

La première regroupe tous les envois de "Défense de *D&D*". C'est indubitable, l'ancêtre a encore de nombreux fans. Nous n'en doutions pas! Et, si j'ai bien lu ce qu'ont écrit mes petits copains, il ne me semble pas qu'ils voulaient "condamner" *D&D*, mais chercher dans l'archétype du JdR les différents aspects qui pouvaient soit décourager le néophyte, soit lasser le joueur assidu. Parfois en "caricaturant", comme l'écrit Didier Willis dans une très longue lettre? Peut-être... Mais je pense que les problèmes existent bien et méritaient d'être posés. Tenez, je vais prendre par exemple un exemple donné par mon précis correspondant: "... Un ami est venu me voir: ses joueurs désiraient voyager sous l'eau et il ne savait comment faire, car il n'avait rien trouvé de satisfaisant dans les règles de *L'Œil Noir*. Après avoir regardé dans la section "*Underwater Adventure*", (p. 55, *DM Guide*), il a pu mener à bien son scénario."

Certes, mais n'est-ce justement point là un dilemme dont le JdR a bien du mal à se dépêtrer?

a) Jeu "simple", donc accessible au premier abord, mais "ne prévoyant pas tout", donc laissant une large place à l'improvisation du MJ, donc exigeant de sa part expérience et savoir-faire... donc finalement peut-être pas si accessible que ça au débutant!

b) Jeu "complet", promettant de répondre à toutes les questions dans une profusion de détails qui, justement, risquent d'effrayer le novice! Avouez que le simple exemple "la réponse à cette question se trouve en page 55 d'un des livres de la règle" a de quoi décourager le néophyte. Et pas seulement à cause de l'effort de lecture. Car le "jeu complet" dont parle Didier Willis (*AD&D*) se



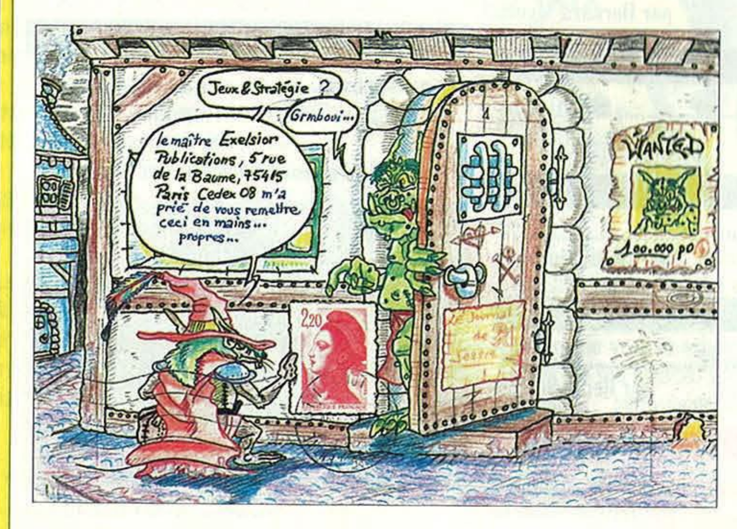
compose tout de même du *Manuel des joueurs*, du *Guide du Maître* et du *Manuel des Monstres* auquel d'ailleurs il ajoute "pour répondre aux problèmes pas vus lors de l'édition du *Guide du Maître*", *Unearthed Arcana* (au passage en anglais et épuisé)... ce qui fait un jeu à près de 700 francs!

Ce n'est pas une raison pour brûler *D&D* que nous avons adoré, mais c'est peut-être quand même un peu pour ça que le JdR se vend moins bien que le *Scrabble* ou le *Monopoly* (non, non, je n'ai pas dit *Trivial Pursuit!*).

Quant à l'autre pile de lettres, ce sont celles des lecteurs qui pensent aussi qu'il y a comme un malaise, mais qui voient tout de même l'avenir d'un œil serin. Par exemple Pierre-Nicolas Lapointe, l'auteur de *Sombre Cauchemar* qui m'a fait part de ses réflexions. Les voici:

"Il paraît que le jeu de rôle est en proie à une crise grave. Point de vente maximum atteint, marché saturé, public écœuré. Perplexes, les éditeurs décident de mettre en veilleuse, même momentanément, leur production rôlesque. Alors quoi? Le jeu de rôle va-t-il nous quitter aussi vite qu'il est apparu, après avoir bouleversé tout l'univers ludique de son souffle ravageur? Va-t-il mourir asphyxié par sa croissance trop rapide? Essayons dans un premier temps de diagnostiquer le mal, avant de proposer un moyen de le supprimer... définitivement.

"Les courbes de vente chutent ou, dans le meilleur des cas, stagnent. En hauts lieux, on s'interroge, on s'énerve, on panique, on devient méchant. L'univers du jeu de rôle commence vraiment à "sentir le souffre". Résultat: les éditeurs se tournent vers des produits dérivés, susceptibles de toucher un public plus vaste. Le public! Nous y voilà. Ce fameux public par lequel est apparemment venu le malaise, et qui a boudé les nouveaux jeux... C'est bien là que se situe le problème: la production rôlesque des éditeurs ne convient plus au public, quel qu'il soit. Mais s'étonne-t-on que le grand public ne s'intéresse pas à des jeux obscurs utilisant un sabir des plus hermétiques, nécessitant un investissement en temps et en argent gigantesque? S'étonne-t-on

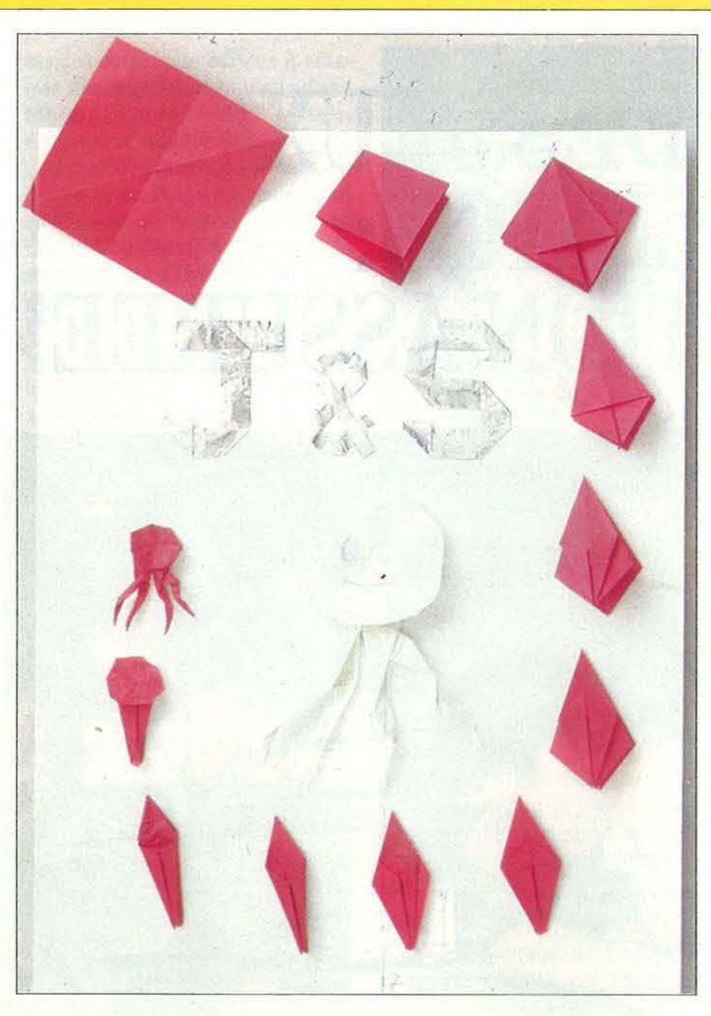


que les joueurs initiés boudent des jeux respirant le "déjà-vu", alors qu'ils pratiquent déjà un jeu suffisamment exigeant pour ne plus vouloir en changer? Non, bien sûr... Alors, qu'est-ce qu'on fait? Eh bien, on efface tout et on recommence...

"Si le marché des "initiés" est saturé, pourquoi ne pas se tourner vers le grand public, puisque le concept même du jeu de rôle semble intéresser tout le monde? Oui, mais le problème, c'est quand on apprend au néophyte qu'il faut une heure pour créer son personnage, et six pour démarrer le scénario... sans compter les allergiques au calcul mental ou aux dés... Mais merde alors, est-ce qu'on va enfin comprendre que le jeu de rôle n'a pas besoin de toutes ces tonnes de règles pseudo-réalistes qui satisfont trois pelés et un tondu, plus avides de dés ou de règles que de véritable aventure? Est-ce qu'on va enfin comprendre que, pour toucher le grand public, il faut absolument supprimer au maximum le côté technique du jeu? A-t-on idée de montrer les machinistes au théâtre, qui font tenir le décor? Non! Le résultat final doit absolument laisser passer le moins de technique possible! Aahhh!

"Attendez un peu, que je m'éponge le front... Oui, vous comprenez bien qu'un jeu de rôle grand public doit être accessible avant tout: non seulement les règles doivent être dépouillées, mais d'autres domaines demandent à être modifiés: le temps de préparation d'une partie doit être réduit au minimum, et cela inclut notamment un gros effort au niveau des conseils et de la rédaction du jeu (exemples nombreux, style clair et concis, humour si possible). La partie doit être courte et rythmée. Pour cela, il faut mettre le paquet sur le scénario: qualité de l'intrigue, prévision des réactions des joueurs, fiches de personnages secondaires avec conseils d'interprétation... Bref, il ne faut rien laisser dans l'ombre et tout faire pour alléger la tâche du meneur de jeu. Mais cela ne suffit pas: un jeu grand public peut difficilement marcher s'il coûte cher, s'il est mal présenté (illustration et maquette) ou si le thème est insaisissable et difficile à mettre en œuvre. Hélas, ce jeu grand public n'existe pas encore, et reste à être inventé...

"D'un autre côté, comme la qualité de la partie dépend beaucoup du



meneur de jeu, et que tout le monde n'a pas les qualités d'un bon animateur, pourquoi ne pas essayer de louer, en quelque sorte, des meneurs de jeu expérimentés? Ainsi, si une personne quelconque souhaite voyager dans l'imaginaire, elle téléphone à la société X, qui lui fournit pour la date convenue un meneur de jeu, un scénario, et les accessoires. Cette formule aurait beaucoup d'avantages: plus aucune préparation, assurance d'avoir un très bon meneur de jeu, jouer sur un thème de son choix convenu à l'avance, pendant une période déterminée. La société X pourrait en plus fournir toutes sortes d'accessoires trop chers pour des particuliers: système de sonorisation, projection de diapos, magnétophone, indices de toutes sortes, postiches diverses... Autre avantage: meneur de jeu deviendrait un vrai métier, à mi-chemin entre l'acteur, le conteur et l'animateur... Cette forme de jeu de rôle "clef en main" ravirait, j'en suis certain, bon nombre d'amateurs grand public, avides de sensations fortes ou nouvelles.

"Le jeu de rôle est toujours, pour l'instant, K.-O. debout. Mais il n'a pas dit son dernier mot. Son concept révolutionnaire attend toujours d'être adapté au grand public, qui, j'en suis persuadé, se laisserait facilement tenter par un voyage au pays de l'imaginaire. Tiens, je vous parie que d'ici, disons, une quinzaine d'années, on trouvera un jeu de rôle à côté de chaque boîte de *Trivial Pursuit* (l'espoir fait vivre). Ah, si vous rêvez de m'étriper, voici mon adresse: Pierre-Nicolas Lapointe, BP3, 67400 Geispolsheim-Gare; tél.: (16) 88.66.36.50. A bientôt, et merci d'avoir tenu jusqu'à la fin."

MES DESSINS!

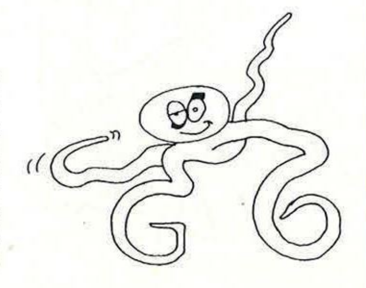
Comme vous persistez à négliger de m'envoyer des petits dessins, (à part ce petit rébus de Marc Morice de Paris), maintenant que vous faites de belles enveloppes, j'ai profité du Salon des Jeux de Réflexion (un peu tristounet, non?) pour organiser un concours sur mon stand. Y'en a qu'ont gagné des abonnements comme ça. Mais en regardant toutes les merveilles que j'ai rapportées, je me suis aperçue que Jean-Jérome Casalonga n'avait pas été récompensé pour son chef-d'œuvre: une Jessie en papier, avec toutes les étapes du pliage. Eh bien, je répare immédiatement cette injustice en publiant ce bel exemple d'origami (l'art du pliage de papier, pour les incultes).

AH, LES BELLES ENVELOPPES!

Bon, bon, ça va... je me suis encore laissée avoir! Je vous avais pourtant prévenus que je n'en publierai qu'une. Mais faible comme je suis, je n'ai pas pu choisir entre le Médiéval-Postal-Fantastique de Yann Lerosier de Saint-Etienne (Allez, les monstres verts!) et les Grands Classiques d'Arnaud de La Losa de Tessé-la-Madeleine. Alors, bravo à tous les deux. Et, bien sûr, un abonnement d'un an à chacun.

CONTRE LE CHOMAGE, Y'A QU'A...

Outre l'intéressante proposition de Pierre-Nicolas Lapointe qui suggère de créer la confrérie des MJ professionnels, *J&S* a décidé de s'associer à la campagne gouvernementale contre le chômage (des joueurs). Ma copine Elisabeth Roman est allée interviewer quelques petits malins qui avaient su faire du jeu leur métier (voir page 26). Si vous-même vivez une telle aventure, mais dans d'autres situations, n'hésitez pas à me la raconter. Ça pourra donner des idées aux copains!



SALON DES JEUX DE REFLEXION: DISCRETION ASSUREE!

QUELLE IMPORTANTE MANIFESTATION SE DEROULAIT DU 1er AU 9 AVRIL A LA PORTE DE VERSAILLES? MAIS LE 10e SALON INTERNATIONAL DE LA MAQUETTE ET DU MODELE REDUIT, BIEN SUR! VOUS AVEZ VU DES REPORTAGES A LA TELE, VOUS AVEZ ENTENDU LA PUB A LA RADIO! AH? QUOI? VOUS, VOUS VOUS INTERESSEZ AUX JEUX DE REFLEXION? HE BIEN, QUELLE COINCIDENCE, ILS TENAIENT AUSSI LEUR SALON AUX MEMES DATES ET AU MEME ENDROIT... ENFIN... DANS LE FOND!

Les jeux de réflexion méritent-ils un Salon, oui ou non? Il est sans doute temps de poser sérieusement la question... et de tenter d'y répondre. Si c'est non, eh bien, tant pis, n'en parlons plus! Mais si c'est oui, il faudrait peut-être réfléchir à la manière d'en organiser un... un vrai!





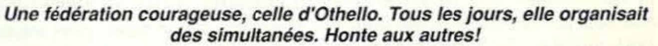
Championnat de France de wargame: attention, temps de réflexion limité... C'est vraiment la Blitzkrieg!

N'insistons pas sur l'ombre portée par la géante "maquette". Mais vraiment, un salon des jeux de réflexion (et cette année des "jouets éducatifs", tiens, où étaient-ils ceux-là?) en présence d'un seul "grand éditeur" (Dujardin) et de deux fédérations seulement (le jeu de Dames et Othello), il faut bien avouer que ça fait un peu pauvre! Ah, mais c'est plutôt la "convention" des fanas de jeux de rôle, de wargames et autre jeux de simulation? Peut-être...mais où étaient Transecom (*D&D*, c'est un jeu de rôle, non?), Oriflam (*RuneQuest*, *Stormbringer*, *Hawkmoon*...), Hexagonal (*Battle-tech*, *JRTM*...)? Et, côté presse, *Chroniques d'Outre-Monde*? Y'a comme un malaise! Et, pour la quatrième édition, on ne peut plus parler d'erreur de jeunesse.

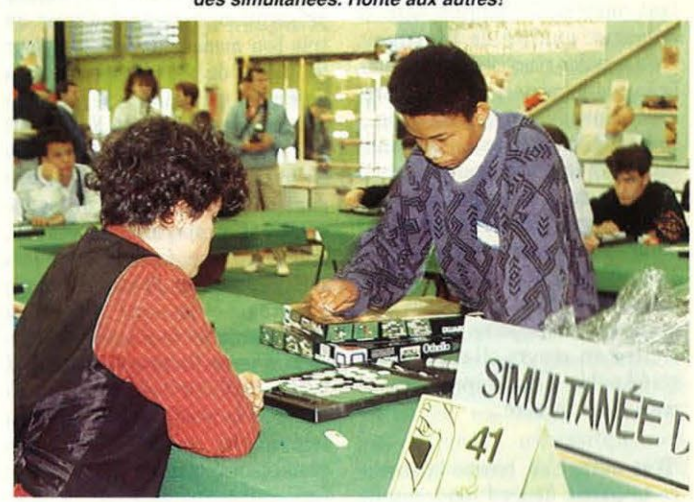
Cela étant dit, ne nous attardons pas plus longtemps sur les absents (qui ont toujours tort) pour saluer ceux pour qui l'important était de participer. *J&S*, par exemple, avec des démonstrations et un tournoi de *Les Bleus, les Blancs, les Chouans*, le wargame de Jean-Jacques Petit paru en encart dans le dernier numéro, et un concours de dessins de Jessie (elle ne rate pas une occasion, celle-là!), mais aussi *Casus Belli* avec le championnat de France de wargame et, côté éditeurs, Dujardin avec des tournois du *Grand Jeu des affaires* ou des *Dents de la pub*, Ludodélire avec *Full Metal Planète*, Rexton-Eurogames avec *Fief II* (notre Pion d'Or nouvelle édition) et *Mai 68*, Siroz avec *Whog Shrog*... Certains auteurs présentaient eux-mêmes leurs nouveautés comme Croc avec *Si vis pacem... Parabellum (sic)*, extension de *Bitume*, ou Valérie et Jean-Luc Bizien avec *Hurlements*... Les plus malins profitaient du stand des créateurs français mis à leur disposition par Jeux Descartes. Auteurs "maison" comme Anne Vétillard (*La Table Ronde*) ou Christian Caroli (*La Vallée des Rois*) ou "concurrents" comme Pierre Cléquin et Bruno Faidutti qui invitaient à découvrir, en "avant-première" la mythique *Tempête sur l'échiquier* (qui, aux dernières nouvelles, devrait arriver sur les rayons de votre boutique préférée avant la fin du siècle).

Ailleurs, le jeu annonçait la couleur avec un concours de peinture de figurines en temps limité, organisé par le club Le Fer de Lance. Tous les participants concouraient avec leur propre peinture, mais sur le même modèle de figurine. Chaque jour, un chef-d'œuvre était sélectionné pour participer à la finale.

Au stand des associations de Grandeur Nature (La Guilde de Bretagne, Balamoï, Alzathot, Les Semaines de l'Hexagone), le jeu s'animait et devenait spectacle. Nu-



Une fédération courageuse, celle d'Othello. Tous les jours, elle organisait des simultanées. Honte aux autres!





pieds et vêtus de peaux de bêtes, les barbares s'adonnaient aux délices du combat à la massue.

Mais un salon, c'est avant tout l'occasion de se faire connaître pour les petits nouveaux. Ainsi les trois mousquetaires (et ils ne sont que trois!) de la Warlords Production. Avec une devise ambitieuse et en anglais *(why?)*: *never give up, never compromise*. A vingt ans, on ne doute de rien! N'empêche que la Warlords présentait leur première production, *10 000 $ Reward*, jeu de rôle en français (tout de même) dans l'univers du western et annon-

assidus ou simples curieux à entamer des négociations autour d'une table. D'après Gil Morice, Ambrosial aurait déjà recruté quelque 600 joueurs en France, en Suisse et en Belgique, mais aussi au Canada, en Algérie et même en Chine et au Japon! En revanche, la mise en route d'*Hyborian*, un autre jeu par correspondance d'origine US, est pour l'instant ajournée.

Hervé Roualdes, qui avait présenté ici-même l'an passé *Rio Rangers*, en annonçait cette fois une nouvelle version, plus accessible ainsi qu'une autre création, *Le Choix des armes*, un jeu de plateau diplomatique, jouable aussi par correspondance.

Ou encore Jean-Denis Blanc, qui, en l'absence de stand, avait bien du mal à faire présenter le prototype des *Signes de Nyapfuhs*, son jeu de plateau. Il n'avait qu'à faire partie des lauréats du 5e concours international des créateurs de jeux de



Concours de peinture de figurines. Pour la fabrication elle-même, lire notre dossier page 32.



En démonstration: Adeptus Titanicus, le dernier -né de Games Workshop (voir page 16).

çait déjà pour juin prochain leur réalisation suivante, *Dywarh'ya*, un JdR de S.F. Avec la promesse de sortir trois jeux par an sans compter des accessoires originaux tels des moulages de têtes et de corps entiers de monstres, à l'échelle 1/1!

Duelmasters sortait pour quelques jours de l'anonymat de la correspondance pour inviter participants

société de Boulogne Billancourt, organisé par Marine Granger. Les heureux élus, eux, étaient exposés! (voir le palmarès plus loin, dans les résultats des compétitions).

Côté associations, on pouvait faire connaissance avec la dernière-née des guildes, celle de Flandre-Artois qui regroupe déjà une quinzaine de clubs. Elle a déjà prévu une "préconvention" nord-européenne le 3e week-end de septembre qui devrait réunir des clubs français, belges et (peut-être) britaniques.

Côté compétitions, enfin, des résultats!

• 6e Championnat de France de wargame, disputé sur *1812, les Aripiles*, de Jean-Jacques Petit, publié dans *Casus Belli* n° 50: pour la deuxième fois, Omar Jeddaovi remporte le titre, (45/48) suivi de 2. Gilles Chappis-Perron (35), 3. Pascal Bureau (35), 4. Olivier Ricou (34), 5. Jean-Christophe Cordier (34), 6. Laurent Festulat (32), 7. Luc Cornet (32), 8. Jean-Yves Sasse (29)...

• Coupe de France de jeux de simulation historique, disputée sur *Auerstadt 1806*, de Didier Rouy:

1. Nicolas Loubier, 2. Pierre Forget, 3. Philippe Bidallier, 4; Laurent Millard...

• Eliminatoires période Antique-Médiévale de la 5e coupe d'Europe de jeux d'histoire avec figurines 15mm: 1. Dufour 18, 2. Brault (15), 3. Dobson (14), 4. Cosson (13)...

• Tournoi de *Les Bleus, les Blancs, les Chouans*: 1. Florent Bouvott, 2. Philippe Jaunart, 3. Romain Fert...

• 9e Concours international des créateurs de jeux de société de Boulogne-Billancourt:

- Gobelet d'Or : *Babylone* de Claude Leroy, un excellent jeu de pions, aussi accessible que passionnant. Superbe!

- Dé d'Or: *Dezzert* de Blaise Muller (Suisse)

- Gobelet d'Argent: *Kami* de Jacques Comrat

- Coupes: *Bâtons et Pions* de Christian Jungling et Champion de Victor Lucas

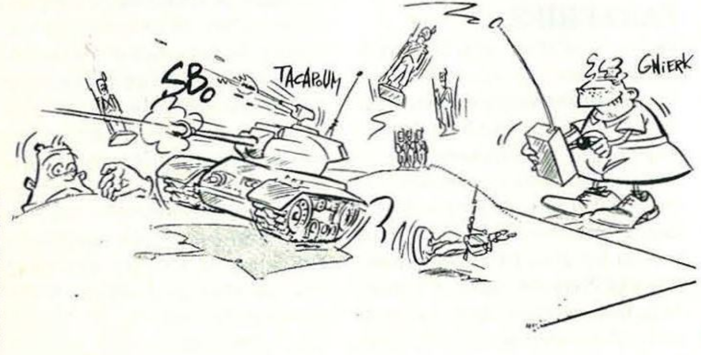
- Mentions spéciales: *Promenons-nous dans le bois* de Jean-Baptiste de Parrafieu, *Assaut Laser* de Christian Timon et *La Vallée des mammouths* de Bruno Faidutti.

DOMINIQUE GUYOT



Les vainqueurs du tournoi Les Bleus, les Blancs, les Chouans: à droite de Jean-Jacques Petit, l'auteur, Florent Bouvot, Romain Fert et Philippe Jaunart.

photos Dominique Guyot



SCRABBLE

FESTIVAL A DAKAR

Le premier Festival de Scrabble de la francophonie s'est déroulé du 5 au 11 mars à la Chambre de Commerce de Dakar sous la présidence d'honneur de Abdou Diouf. Le coup d'envoi en fut donné par le représentant du ministre de la Jeunesse et des Sports au côté de Mamadou Ndir, président de la fédération sénégalaise, et de Yves Gilbert, secrétaire général de la FISF. Ce dernier révéla, lors de la cérémonie d'ouverture, la tenue en 90, à Dakar, du championnat du monde, avec l'appui de la fédération internationale.

Au programme de la semaine: un tournoi individuel en 5 manches, un tournoi par paires et un open de parties libres. Dès la première partie de l'individuel, un scrabble en dix lettres (HIVERNERAS en appui sur VER) permet à quelques joueurs de s'échapper. A la deuxième, le mot ROUETTE*, occasionne encore quelques dégâts. A la troisième, mieux valait connaître les mots apparus dans le P.L.I. 89: pas moins de sept figuraient parmi les tops de la partie en duplicate présentée ci-dessous.
La quatrième fut sans surprise et la dernière explosive: NUISIMES, SONORITE et ENCAQUAT achevant de faire la sélection.
Gageons que cette belle épreuve préfigure un championnat du monde des plus réussis. Alors à l'année prochaine... à Dakar bien sûr.

Individuel: top 4552
1er: Bernard Caro 4396
2e: Ousmane Ly 4285
3e: Oumar Sarr 4213
4e: Hadina Aidara 4192
5e: Doury Sarr 4143

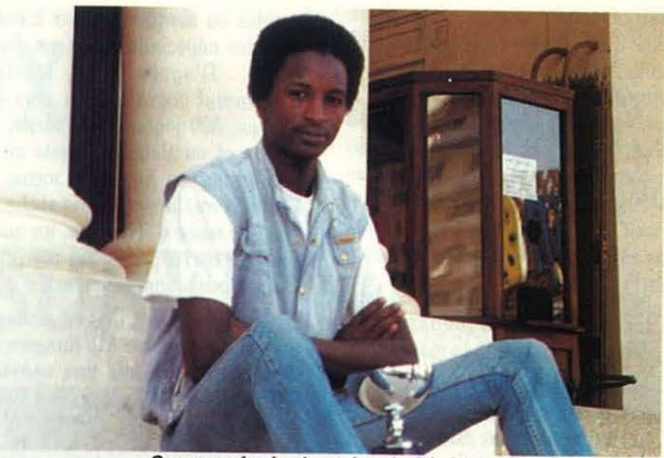
Paires: top 3468
1er: Ousmane Ly - Abdou Faye 3468
2e: Mamadou Ndir - Bernard Caro 3364
3e: Balla Ndiaye - Tidiane Sylla 3300

Parties libres:
1er: Raymond Gernaert (Belgique)
2e: Bernard Caro (France)

BERNARD CARO

Tirages	Mots trouvés	Positions	Top	Cumul
A B E G O T N				
F B Q T P U I	ENGOBAT	H08	76	76
F B T + E U S R	QUIPO	11D	28	104
Z C S O A E U	FAUBERTS	13G	86	190
L N R T A I I	CANEZOUS	09F	72	262
L + H A A S L ?	NITRAIT	14B	23	285
- V D E U N I I	HALA(I)S	15A	37	322
X C M R S A E	INDUVIES	N02	76	398
M R S + R T O E	CAREX	L11	52	450
M R T + E E A I	OXERS	15K	42	492
N N R E O I ?	RETAMIEZ	J02	74	566
J V T S A I E	(T)ONNERAI	05D	78	644
J I S A + E E M	VETE	08L	42	686
M E I + M F U E	JASE	04A	40	726
E U I + L O S K	FEMME	H01	36	762
K U + P Y G E O	JOLIES	A04	39	801
K O U + D R T H	GYPSE	C01	42	843
H R U D + L L W	KOT	13C	53	896
H U L L W + A L	DRY	02A	26	922
A L L L W H + D	QUOTA	B11	24	946
L L L W D + N E	CHIA	F09	17	963
L L L D + U	NEWS	N10	15	978
	QUIPOU	11B	15	993

** ROUETTE: Branche flexible pour attacher les fagots (mot 89)*



Ousmane Ly, le champion du Sénégal.

DAMES

PAYS-BAS

Les Pays-Bas ne sont pas généreux envers leurs champions! Sijbrands (PB) vient en effet de se désister de la finale du championnat des Pays-Bas, jugeant les prix en espèces inintéressants. C'est donc Goudt qui le remplacera. Il faut dire aussi que Sijbrands a misé sur le match de barrage qui devrait l'opposer en avril à Gantwarg (URSS) et qui l'amènera peut-être à rencontrer Tchizov (URSS) pour le titre de champion du monde à la fin de l'année. Mais gagner ce match de barrage ne sera pas une mince affaire. En cas d'égalité lors des six premières parties, sera déclaré vainqueur celui qui gagnera la première des six parties suivantes. Et s'il y a de nouveau égalité, c'est Gantwarg, selon le système de départage qui l'emportera.

LUC GUINARD

TAROT

CHAMPIONNAT DE FRANCE PAR SERIES

Du vendredi 24 au lundi 27 mars, le Palais des sports de Dijon accueillait les sixièmes championnats de France par séries, organisés par la FFT. En Première série, le Parisien Michel Bekhit conserve son titre de champion de France. Il était déjà le seul joueur français à avoir obtenu les deux titres individuels, Open et Première série, et remporté la même épreuve deux années de suite. Il devance un autre Parisien, Patrick Choukroun, ainsi que la Dijonnaise Denise Millière. Celle-ci était la seule femme à avoir accédé à la troisième séance de la finale; elle devient la première joueuse atteignant le podium du championnat de France de Première série. En Deuxième série, Didier Viaud (La Teste) l'emporte devant Pierre-Louis Tyre (Saint-Etienne) et Joseph Reynal (Bordeaux). Quant au championnat Espérance, il a été remporté par Bernard Blot (Saint-Maixent-l'Ecole) devant Yannick Cesbron (Angers) et Gérald Bon (Paris). Parallèlement à ces championnats, plus de 1 500 joueurs ont participé aux tournois Opens nationaux, avec pour la première fois un tournoi quadrettes (la nouvelle formule de compétition qui combine les approches par triplettes et par équipe) qui a connu un très vif succès.

EMMANUEL JEANNIN-NALTET

CONCOURS DE CREATEURS DE JEUX

Dans le cadre du second Festival International de l'Imaginaire de Clermont-Ferrand se déroulera un concours de créateurs de jeux non encore édités. Deux catégories rentreront en compétition: les jeux de rôle ainsi que les jeux de plateau et wargames. Pour chacune, les trois meilleurs jeux seront départagés lors du festival. Pour participer à la présélection, envoyez vos jeux, qui vous seront réexpédiés dans un délai d'un mois après réception à: Les Silmarils, Laurent Alonzo, 12, rue du Maréchal-Joffre, 63000 Clermont-Ferrand.
Tél.: 73 90 91 42.

ECHECS

NORME DE GRAND MAITRE POUR LAUTIER!

Après un Tournoi des Générations à Cannes bien décevant, notre champion du monde Juniors Joël Lautier (16 ans) décroche au traditionnel et fort Open de Lugano (CH) sa première norme de Grand Maître International. Auteur d'un superbe sans faute - 4 gains et 5 nulles en 9 rondes - Joël crée la sensation en prenant la 3e place au classement général devant toute une pléiade de GMI de renom.

Voici ronde par ronde le parcours magistral du numéro quatre français (2 450 Elo): Sarno (ITA-2 270) 1; Bosbach (RFA-2 250) =; GMI Ftacnik (TCH- 2 550) =; Sibarevic (Y-2 365) 1; GMI Gheorghiu (ROU 2 515) =; GMI Gavrikov (URSS-2 535) 1; GMI Miles (USA-2 520) 1; GMI Kortchnoï (CH-2 610) =; MI Mascarinas (PHI-2 465) =.

Soit 6,5 points sur 9, 70% sur les cinq GMI et une performance Elo de 2 621! Joël devient ainsi le cinquième Français après Haïk, Mirallès,


Catherine Jaeg

Renet et Vaisman à détenir une norme de Grand Maître. Sept mois lui ont suffi pour boucler ses trois normes de Maître International, et un nouveau challenge s'ouvre à lui pour réaliser ses deux normes de GMI restantes, synonymes du titre. Signalons enfin la belle performance d'Eric Prié (2 335 Elo) qui obtient, toujours à Lugano, une nouvelle norme de Maître International et termine avec Olivier Renet dans le groupe des 6 points au classement final.

Classement:
1-2. Kortchnoï (CH-2 610), Petursson (ISL-2 530) 8; **3-15** Lautier (F-2 450), De Firmian (USA-2 570), Gheorghiu (ROU-2 515), Miles (USA-2 520), Tchernine (URSS-2 580), King (ANG-2 500), Knaak (RDA-2 465), Douven (PB-2 445), Rogers (AUS-2 505), Hansen (DK-2 545), Piket (PB-2 500), Marinelli (ITA-2 260!), Mascarinas (PHI-2 465) 6,5; **16-28.** Prié (F-2 335), Renet (F-2 480), Hort (RFA-2 580), Lerner (URSS-2 535), Wilder (USA-2 540)... 6.

DECEPTION A DORTMUND

On y aura cru jusqu'au bout, à la norme de Grand Maître d'Olivier Renet. Dans ce tournoi de Dortmund (RFA), la fameuse norme de GMI était fixée à 8 points sur 11. Un objectif assez haut à atteindre, mais que nos trois jeunes Français, Joël Lautier, Jean-René Koch et Olivier Renet, ne jugeaient pas impossible. Si Joël Lautier apparaissait très vite en dehors de son sujet (problème de digestion de sa norme de Lugano ou tout simplement d'indigestion d'échecs?), Koch et Renet restaient en course malgré une marge de manœuvre très réduite. Le moindre point lâché, et c'était l'adieu à la norme. A la 8e ronde, Koch devait s'incliner face à Renet dans une Sicilienne qui ne dura que 21 coups. Une aubaine pour Renet qui devait réaliser 4 points sur 4 pour décrocher sa 2e norme de Grand Maître. Le suspense allait régner en maître sur les trois dernières parties du Clichois. A la 9e ronde, le GMI autrichien Klinger craquait face au Français. Plus que 2 points! A la 10e ronde, Olivier s'attaquait au plus fort joueur du tournoi, le jeune et talentueux MI ouest-allemand Matthias Wahls (2 515 Elo): sur une grossière erreur de ce dernier, Renet empochait le gain et n'était plus qu'à un point du bonheur. Et puis Sznapik vint! Ce coriace Maître International polonais (2 455 Elo) embarqua Olivier dans une Pirc très tendue et l'obligea à lâcher le demi-point au 47e coup. Avec 7,5 points sur 11, Renet remportait certes le tournoi, mais échouait pour un demi-point dans sa chasse à la norme de Grand Maître.

Performances des Français:
- Renet (2 480): gains sur Wahls, Klinger, Lautier, Koch et Bucker; nulles avec Flear, Nun, Ristic, Ivkov et Sznapik; défaite contre Mainka.
- Koch (2 390): gains sur Ristic, Lautier, Bucker; nulles avec Wahls, Flear, Klinger, Nun, Ivkov; pertes contre Renet, Sznapik et Mainka.
- Lautier (2 450): gain sur Mainka; nulles contre Wahls, Flear, Klinger, Ivkov et Sznapik; pertes contre Renet, Nun, Ristic, Koch et Bucker.

Classement:
1-2. Renet (F-2 480), Wahls (RFA-2 515) 7,5/11; **3-4.** Mainka (RFA-2 410), Klinger (AUT-2 475) 6,5; **5.** Sznapik (POL-2 455); **6-8.** Koch (F-2 390), Flear (ANG-2 500), Ivkov (Y-2 460) 5,5: **9.** Nun (TCH-2 475) 5; **10.** Ristic (Y-2 465) 4,5; **11.** Lautier (F-2 450) 3,5; **12.** Bucker (RFA-2 335) 2,5

BARCELONE: TOUS CONTRE KASPAROV

Le quatrième tournoi de la coupe du monde organisée par la GMA (Grand Masters Association) de Garri Kasparov et de Bessel Kok se déroule actuellement dans la capitale catalane. Une fois de plus, la chasse au champion du monde est ouverte. Des dix-huit joueurs présents, les trouble-fête de luxe devraient être les Soviétiques Alexandre Beliavski et Artur Youssoupov, le Suisse Viktor Kortchnoï (récent vainqueur à Lugano) et le Yougoslave Ljubomir Ljubojevic (en net regain de forme depuis sa 3e place à Linarès). Mais le véritable danger pour Kasparov viendra de son jeune compatriote Valeri Salov (7e joueur mondial), dauphin de Karpov à Bruxelles en 88, dont l'étendue du talent et la marge de progression restent encore une énigme pour nombre de Grands Maîtres. Enfin, l'on suivra d'un œil attentif et chauvin la prestation de notre numéro un français Boris Spassky qui a annoncé sa ferme intention de "jouer Barcelone", l'absence du Suédois Ulf Andersson, son habituel complice des... cours de tennis, expliquant peut-être cela!

NEW YORK: FEDOROWICZ VAINQUEUR SURPRISE

Sous l'égide de la Grand Masters Association, le deuxième open qualificatif pour la Coupe du Monde 1991-1992 s'est déroulé à New York. Près d'une centaine de participants, dont 47 GMI, devaient en découdre pour obtenir l'une des huit places qualificatives pour le World Open de 1990. Trois "joueurs" pourtant volaient la vedette à tout le monde: les sœurs Polgar. Inutile de préciser que les prestations du trio de choc étaient examinées à la loupe, et que chacun attendait les "miss ouragan" au virage... de l'échiquier. Objectif avoué de la "tribu Polgar": placer au moins l'une des rejetonnes dans le wagon des qualifiés. A l'arrivée, échec sur toute la ligne: seule Judith, la plus jeune, finissait dans le groupe des 5,5 points. Le métier qui rentre, quoi! On retiendra donc seulement quelques performances réalisées au fil des rondes: gains sur De La Villa (E) et Zapata (COL), nulles avec Dizdar (Y) et Campora (ARG) pour Judith; gains sur De Firmian (USA) et nulles avec Murey (ISR) et Guelfand (URSS) pour Zsuzsa; gain sur Frias (USA) et nulles avec Goulko (USA), Browne (USA) et Campora (ARG) pour Zsofia.
C'est le GMI américain John Fedorowicz qui remporte la victoire finale avec 7 points sur 9 devant Olafsson (ISL), Polugaïevsky (URSS), Goulko (USA) et Lobron (RFA) 6,5. Suivent à 6 points Gourevitch (URSS), Dolmatov (URSS), De Firmian (USA), Romanichine (URSS), Christiansen (USA), Petursson (ISL), Dreev (URSS) et Epishine (URSS).
Fedorowicz, Olafsson, Goulko, Lobron, Dolmatov, De Firmian, Romanichine et Christiansen rejoignent donc les qualifiés de Belgrade, Hulak (Y), Naumkin, Psakhis, Gourevitch, Pigousov, Polugaïevsky, Timotchenko et Bareev (tous d'URSS!). Dernier Open qualificatif, Moscou, en mai.

EN BREF...

• **Amsterdam.** Jan Timman remet les pendules à l'heure pour la place de numéro 3 mondial! Tournoi quadrangulaire à double tour, 2 626 de moyenne Elo.
1. Timman (PB-2 610) 4,5/6; **2.** Short (ANG-2 650) 4; **3.** Salov (URSS-2 630) 3; **4.** Hjartarson (ISL-2 615) 0,5!

• **Championnat des jeunes Maîtres d'URSS.** Victoire du MI de Kiev, Valeri Neverov (2 430) devant Rusten Daoutov (2 535) de Minsk et Alexi Dreev (2 520) de Moscou. Participaient également au tournoi Eduard Rosentalis (2 485) de Vilnius et Vladimir Akopian (2 520) d'Erevan.

• **Saint-Ouen.** Semi-rapide remporté ex aequo par Chély Abravanel et l'ancien candidat au titre mon-

dial, le Soviétique Mark Taïmanov avec 8 points sur 9.

• **Zonal féminin.** Réunissant des joueuses d'Israël, de Suisse, d'Autriche et d'Allemagne Fédérale. Les trois qualifiées sont: Luba Kristol (ISR), Tatania Lematchko (CH) et Anja Dahlgrun (RFA).

• **Dortmund.** Tournoi A. Sympathique victoire du Soviétique Efim Geller (64 ans), demi-finaliste mondial en 66, quart-de-finaliste en 69 et 72 et champion d'URSS en 55 et 79.

1. GMI Geller (URSS-2 480) 7,5/11; **2.** MI Tolnai (H-2 480) 7; **3.** GMI Hickl (RFA-2 500) 6; **4-6.** MI Bischoff (RFA-2 505), MI Kotronias (GRE-2 505), GMI I. Sokolov (Y-2 580) 5,5; **7-10.** MI King (ANG-2 500), MI Mohr (RFA-2 530), GMI Hort (RFA-2 580), GMI Psakhis (URSS-2 585) 5; **11.** MI Schmittdiel (RFA-2 425) 4,5; **12.** GMI Kinderman (RFA-2 515) 4.

• Le 3 mars dernier, dans le plus grand secret et la plus stricte intimité, Garri Kasparov s'est marié avec une certaine Macha Agapova, étudiante en anglais. Un nouvel échiquier de la passion pour le champion du monde?

• **Un nouveau champion américain?** Le jeune espoir soviétique Gata Kamski a profité de son séjour à New York pour demander l'asile aux Etats-Unis. Un sérieux renfort pour l'équipe US!

THIERRY PAUNIN

BRIDGE

CHAMPIONNAT DE FRANCE PAR PAIRES DAMES

Le championnat de France par paires dames-trophée Euromarché a été remporté par Mmes Sol de Moratalla et Colette Riberol, avec près de 10% d'avance sur les suivantes. Colette Riberol, de Bordeaux, s'est distinguée cette saison en remportant la phase à 16 paires de la Sélection. La marquise de Moratalla, pour sa part, n'en est pas à son premier coup d'essai dans le bridge de compétition: son équipe (elle jouait alors pour l'Espagne) avait été éliminée en demi-finale du championnat du monde, à Biarritz en 1982.

Résultats:

1. Mmes Moratalla/Riberol:179,28; **2.** Mmes Schiatti/Stirn:169,97; **3.** Mmes Bonvallot/Vanhoutte:169,60; **4.** Mmes Munch/Noel:167,38; **5.** Mmes Baillif/Guichenx:166,67.

CHAMPIONNAT DE FRANCE PAR PAIRES MIXTES

Lors du Grand Chelem Orcade, le championnat de France par paires mixtes, qui se déroula les 11 et 12 mars derniers, le tiercé fut parisien. Anne-Marie et Henri Kass (174,14) devancent les deux autres paires parisiennes Catherine Saul/Jean-Christophe Quantin (172,55) et Sylvie Willard/Hervé Mouiel (172,53) qui se tiennent dans un mouchoir! Se situent à la quatrième et cinquième place, M. et Mme Poulard (169,47) et Mme Ly/M. Courtel (167,11).

CHAMPIONNAT DE FRANCE PAR PAIRES JUNIORS

Dans cette catégorie, le comité du Hurepoix a nettement dominé l'ensemble en s'adjugeant les trois premières places, et en plaçant sept paires parmi les dix premières! Les vainqueurs, Thery/Voisin étaient parmi les grands favoris.

1. Thery/Voisin: 118,81; **2.** Frouein/Schneider:117, 13; **3.** Godart/Saubot: 116,20; **4.** Giard/-Gautret: 115,51; **5.** Rozycki/-Rebillard: 111,29.

CLUB FRANCE JUNIORS

Ce club a été créé en vue des championnats d'Europe Juniors de 1990. Une douzaine de paires ont posé leur candidature, mais quatre seulement seront retenues pour suivre un entraînement spécial, sous la direction de Jean-Christophe Quantin. Au programme tests et multiduplicates. En tête actuellement: Mignot-Gautier.

CHAMPIONNATS D'EUROPE PAR PAIRES

Les championnats d'Europe par paires Philip-Morris ont eu lieu à Salsomaggiore (Italie) du 17 au 19 mars, réunissant 204 paires de 25 pays. La victoire est revenue aux Polonais Przybora/Lesniewski (229.89) qui précèdent les Italiens Astore/Lanzarotti (226. 89) et les Allemands Engel/Buchlev (225.95). Déception dans le camp français puisqu'une seule paire arrive à se classer parmi les dix premières, Chemla/Perron (vainqueurs de cette épreuve en 1985) en neuvième position. Déception encore, puisque lors des derniers championnats par paires de 1987 à Paris, les Français s'étaient imposés en prenant les première, deuxième, quatrième et cinquième places! Pour la première édition, il y avait 70 paires participantes au paire vermeil:

1. Franco/Bilucaglia (Italie), **2.** Stoklosa/Goczewski (Pologne), **3.** Rinderknech/Hodeir (France).

CLASSEMENT EUROPEEN

Toujours trois Français en tête du classement européen et seuls Grands Maîtres. Les suivants n'ont droit qu'au titre de Maître à vie:

1. Lebel: 598, **2.** Chemla: 580, **3.** Perron: 572, **4.** Gothe (Suède): 448, **5.** Sundelin (Suède): 416.

Au classement féminin européen, trois Anglaises viennent en tête:

1. Mme Landy, **2.** Mme Horton, **3.** Mme Smith. La première Française, Ginette Chevalley, est classée huitième.

Un classement Juniors a été établi. Les Français Desrousseaux et Quantin occupent les deux premières places devant l'Italien Versace.

EUROPEEN

La Tchécoslovaquie a réintégré l'EBL (European Bridge League), après vingt ans d'absence. Elle est le 28e pays membre de l'EBL.

CONTRE LA DROGUE

Un tournoi au profit de la lutte contre la drogue a été organisé dans les salons du Palais des congrès à Paris. Réunissant 250 paires, il a été remporté par J.L. Meillaud et D. Maurin.

L'UNIVERSITE DU BRIDGE

La FFB organise cette année dans le cadre de l'université du bridge des initiations au mini-bridge spécialement destinées aux plus jeunes (à partir de dix ans). Ce système, qui a déjà fait ses preuves permet d'accéder en très peu de temps (une heure au plus) aux principes de base du jeu. A partir du 16 et jusqu'au 29 juillet, vous pourrez y participer si vous habitez Les Ménuires ou ses environs.

Mais l'université de bridge, c'est aussi, dès à présent et jusqu'au 11 août, des stages pour tous: initiation à la compétition, animation de club, arbitrage et monitorat, le tout sous la direction du champion d'Europe Philippe Cronier. Un vaste panel itinérant puisque cette manifestation aura pour cadre tour à tour Vichy, Le Touquet, Les Ménuires et enfin la Maison du Bridge à Paris.

Dates et renseignements auprès de la FFB, 73, avenue Charles-de-Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél.: (1) 47 38 24 40.

LE BRIDGE A L'ECOLE

Le bridge entre officiellement à l'école. Une section "Bridge-études", fondée sur le principe de "Sports-études" sera proposée à la rentrée prochaine au collège Pierre et Marie Curie, de Chemillé (Maine-et-Loire). Elle s'adressera aux élèves des classes de 5e, 4e et 3e, qui recevront cinq heures de cours de bridge par semaine. Gilles Queran, qui en aura la charge, est l'animateur du club de bridge d'Angers et le directeur de l'école de bridge du Maine-et-Loire. A la question: "*Ne pensez-vous pas que le bridge détourne les élèves de leurs études?*", il répond: "*Depuis deux ans, en accord avec le Principal de ce collège, j'ai déjà donné des cours d'initiation au bridge, pendant les heures de loisirs. Une chose est sûre: les meilleurs au bridge sont les premiers de la classe et le bridge n'a en rien perturbé leur scolarité.*"

TOURNOI PROFESSIONNELS/ AMATEURS

Le 9 février dernier, se déroulait dans les salons de la FFB un tournoi professionnels/amateurs. La victoire revient à l'équipe Lahana-Vicarini/Delmouly-Kerlero (amateurs/professionnels) devant l'équipe emmenée par Mme Piganeau.

J.-L.Descours associé à Ph. Cronier contre Mme Bernadeau associée à J.-C. Beineix, vice-président de la FFB.



DR

BACKGAMMON

Il n'existe pas de fédération française de backgammon mais une Fédération mondiale auprès de laquelle vous pourrez vous renseigner:

Fédération mondiale de backgammon, P.O. Box 47, CH, 6850 Mendrisio, Switzerland.

CALENDRIER

AVRIL

• **Tarot**: du 28 avril au 8 mai, auront lieu à Dinard championnats et tournois de tarot, avec 200 000 F de lots.

Du 28 avril au 1er mai: finale du 14e championnat de France Open, 1er championnat de France individuels cadets et juniors, 1er championnat de France inter-établissements ainsi que six Opens nationaux (3 individuels, 2 triplettes, 1 quadrette).

Du 2 au 8 mai: 1er challenge national donnes libres (homologable championnat de France), 4 Opens nationaux (2 individuels, 2 triplettes).

Renseignements à la Fédération française de Tarot: 78 38 11 90.

• **Go**: du 29 avril au 1er mai, se déroulera le Tournoi de Grenoble, tournoi national. Renseignements à la Fédération française de go, 76 bis, rue de Rennes, BP 95, 75262 Paris Cedex 06.

• **Scrabble**: tournois à La Baule (Josiane Le Berrigaud, tél.: 40 42 11 18), Seclin (Jacqueline Coupet, tél.: 20 85 58 62) et Saint-Etienne (Henri Perriot, tél.: 77 25 42 32).

MAI

• **Dames**: du 3 au 8, la FFJD organise un tournoi international de dames à Issy-les-Moulineaux. Renseignements à la MJC 31, bd Gambetta 92130 Issy-les-Moulineaux, ou auprès de M. Aguilar au: (1) 44 72 53 06.

• **Scrabble**: du 4 au 7 se tiendra à Vichy le 14e Festival de Scrabble, avec deux épreuves ouvertes à tous: la Coupe de Vichy (Open en 5 parties sans éliminatoires), et des Internationaux par paires en 4 parties. Renseignements auprès de la FFSc: (1) 43 80 40 36.

• **Tarot**: du 12 au 15 se dérouleront à Vichy le 15e Festival de Vichy, la finale du 8e championnat de France par triplettes et des tournois Opens nationaux. Renseignements à la FFT: 78 38 11 90.

• **Collectarium**: les 13 et 14, France et Jacky Broutin, dans la lignée de Toymania, le Salon du jouet, organisent pour la première fois un Salon européen des collectionneurs: Collectarium. Renseignements et réservation: Anamorphose, 60190 Avrigny; tél.: 44 77 07 88.

• **Dames**: du 13 au 15 se déroulera le tournoi international de Bordeaux. Renseignements au 58 75 68 70.

• **Go**: du 13 au 15, se déroulera le Tournoi de Nantes, tournoi national. Renseignements à la Fédération française de go, 76 bis, rue de Rennes, BP 95, 75262 Paris Cedex 06.

• **Stratégo**: le 27 se déroulera le premier championnat de France de Stratégo, et parallèlement des rencontres pour débutants, ouvertes à tous. Renseignements et inscriptions (jusqu'au 25) auprès de Laurent Pernet-Destrac, championnat de France de Stratégo, 6, rue Paul-Fort, 75014 Paris. Tél.: (1) 45 40 93 63.

• **Scrabble**: les 27 et 28: finale du championnat de France de Scrabble à Antibes. Renseignements: FFSc: (1) 43 80 40 36.

JUIN

• **Bridge**: le 9 se déroulera le Simultané mondial de bridge; pour les finales nationales: les 3 et 4, épreuves par quatre (Mixte), les 10 et 11, épreuves par quatre, (Interclubs), le 11, épreuves par paires (Espérance), les 17 et 18, épreuves par quatre (Dames), les 24 et 25, épreuves par quatre (Excellence, Honneur, Promotion), les 26 et 27, épreuves par quatre (Mixtes Vermeil), et les 28 et 29, épreuves par quatre (Open Vermeil).

Pour tous ces tournois, contactez la Fédération au (1) 47 38 27 70.

• **Tarot**: du 23 au 25 se dérouleront à Chalon-sur-Saône la finale du 1er championnat de France par quadrettes, et des tournois Opens nationaux. Renseignements à la FFT: 78 38 11 90.

• **Othello**: les 24 et 25: sélection à Toulouse pour le Mondial 89, ouverte à tous sauf aux ordinateurs. FFO: (1) 40 26 51 69.

JUILLET

• **FLIP**: pour la 4e année consécutive, la ville de Parthenay (Deux-Sèvres) organise du 8 au 16 le Festival Ludique International de Parthenay. Plus de 500 jeux au programme: jeux de société nouveaux et traditionnnels, jeux sportifs, informatiques, jeux de rôle et de simulation, et des Grandeur Nature quotidiens. La manifestation élargit cette année ses activités en proposant au public une série de films sur le thème du jeu. Renseignements au FLIP, Hôtel de ville, Sylvaine Texier 7, rue Béranger, 79200 Parthenay. Tél.: 49 94 03 77.

• **Scrabble**: des festivals se dérouleront tout l'été dans toute la France: festival de la Bresse du 1er au 8, festival de la Côte d'Azur (Sainte-Maxime) du 14 au 16. Renseignements à la Fédération française de Scrabble. Tél.: (1) 43 80 40 36.

• **Séjours ludiques pour adolescents**: EVA, Evasion Vacances Aventure organise en juillet et août pour adolescents de 14 à 17 ans: *Fleuve noir*, un Grandeur Nature de 20 jours. Un groupe de détectives part à la poursuite d'un espion à travers toute l'Europe. *Le Défi de Sargoss*, un séjour itinérant dans les Pyrénées à caractère sportif et ludique (un extraterrestre défie les participants dans des épreuves sportives). *Jeux de rôle et de balles*, un séjour près de Nîmes qui concilie les jeux de rôle, murder-party, Grandeur Nature, les excursions et le sport. *Bons baisers du fantôme*, un circuit itinérant en Ecosse mis à profit pour écrire l'histoire-scénario d'un fantôme. Renseignements: EVA, 28, bd de l'Hôpital, 75005 Paris. Tél.: (1) 43 37 59 59.

AOUT

• **Scrabble**: du 30 juillet au 6 août la Fédération française de Scrabble organise, avec le concours du Comité Dauphiné-Savoie, le 12e Festival de Scrabble de Val-Thorens. Au programme: paires en deux parties, tournoi individuel homologable en cinq parties, ainsi que des tournois de bridge et de tarot. Renseignements à la FFSc, 96, bd Péreire, 75017 Paris. Tél.: (1) 43 80 40 36.

• **Rêve de jeu**: du 6 au 27 août, Gael propose Rêve de jeu, un stage ludique pour les plus de 16 ans, couple, famille... Au programme: JdR, wargames, jeux de société, informatique, murder party, Grandeur Nature... dans la région du Vercors. Pour tous renseignements, contacter Rêve de jeu, Gael, 12, rue du Bœuf, 69005 Lyon. Tél.: 78 42 27 39, poste 408, ou 78 38 25 41 (après 20h).

• **Echecs**: le 64e championnat de France d'échecs se déroulera à Epinal du 11 au 26 pour le National, et du 15 au 26 pour les Accessions, Open A et Open B. Se renseigner auprès de M. Alex Bessier, L'Eau Blanche Girmont, 88150 Thaon-les-Vosges.

• **Scrabble**: du 11 au 15: championnat du monde de Scrabble à Namur. Rens.: FFSc au: (1) 43 80 40 36.

• **Dames**: du 15 au 29 août, et non octobre comme nous l'avions annoncé dans des précédents numéros, Les Sables-d'Olonnes orchestreront le 49e championnat de France de dames. Renseignements auprès de M. Maire, Damier des Olonnes 101, rue du 8 mai 1945, 85340 Olonnes-sur-Mer. Tél.: 51 90 73 78.

• **Banzai-Triathlon 1989**: ce championnat Open du Danemark se déroulera les 26 et 27 à Copenhague, avec au programme, tournois de go, d'échecs et de bridge. Pour tous renseignements, contacter: Jens Toft, Lykkebovej 14, DK 2500 Valby, Danemark.

• **Scrabble**: festival du Touquet du 26 août au 2 septembre. Renseignements à la FFSc au (1) 43 80 40 36.

OCTOBRE

• **Tarot**: finale de zones du championnat de France interclubs le dimanche 8. Renseignements auprès de la Fédération française de Tarot au: 78 38 11 90.

• **Jeux de L'Esprit**: du 26 octobre au 5 novembre, le Palais des Papes d'Avignon abritera en son sein le 4e Festival des jeux de l'esprit.

• **Jouets**: du 2 au 5 se déroulera à Cologne l'Actif-Jeu 1989, une manifestation internationale d'exposition de jouets et hobbies avec participation du public. Téléphoner à Helmut Hellmig au 19 49 221 821 23 52.

• **Jeu d'histoire**: finale de la Coupe de France de Jeu d'Histoire Antique-Médiéval: prévoir un week-end mi-octobre. Contacter les Chevaliers de Saint-Gilles, Michel Legrand au 61 68 30 40.

• **Go**: les 28 et 29 se déroulera le 1er tour du Paris-Meijin. Renseignements à la Fédération française de go, 76 bis, rue de Rennes, BP 95, 75262 Paris Cedex 06.

• **Planète magique**: à la fin du mois s'ouvrira à Paris, dans l'ancien théâtre de la Gaîté Lyrique, Planète magique, un nouveau lieu d'attractions pour petits et grands. Jeux individuels, jeux interactifs et animations de toutes sortes (ciné, spectacles, studio de télévision...) seront à l'honneur. A suivre...

NOVEMBRE

• **Tarot**: lors du 4e festival des jeux de l'esprit, auront lieu du 3 au 5 les manifestations de tarot suivantes: finale du 13e championnat de France interclubs national, et du 10e championnat de France interclubs espérance, ainsi que des tournois Opens nationaux. Renseignements à la Fédération française de Tarot au 78 38 11 90.

• **Go**: les 18 et 19 se déroulera le deuxième tour du Paris-Meijin, et les 25 et 26 le troisième et dernier tour. Renseignements à la Fédération française de go, 76 bis rue de Rennes, B.P. 95, 75262 Paris Cedex 06.

ATMOSPHERE

THEATRE

■ **Un spectacle interactif: *Le 21e choix***

Pièce écrite par Yoland Simon, mise en scène par Georges Vérin, décors de Philippe Argentin, coordination technologique avec la société Digimédia.



La Manicle représentera *Le 21e choix* à partir du 26 août au Havre, puis dans toute la France.

Imaginez une pièce de théâtre interactive, une pièce où le public interviendrait directement sur le déroulement du spectacle. Figurez-vous un clavier par spectateur, qui permettrait de sélectionner à l'issue de chaque scène "la" solution idéale au problème. Anticipation? Eh bien non: le premier spectacle interactif direct existe, celui qui transforme le public en spectateurs/joueurs. D'accord, *Le Courrier de Lyon*, le spectacle de Robert Hossein, flirtait déjà avec son public puisque celui-ci intervenait à la fin pour se prononcer sur la culpabilité ou l'innocence du personnage. Mais quelle ébauche à côté du *21e choix*!

Consacré aux Droits de l'Homme et du Citoyen, *Le 21e Choix* sera divisé en sept grands thèmes (les hommes naissent libres et égaux, la liberté, la loi...). *"Sur chaque thème, un choix de scènes ou de dénouements d'une scène sera proposé au spectateur. En fonction du choix majoritaire, la scène choisie sera jouée"*, expliquent les auteurs. En clair, chaque spectateur sélectionnera sur son clavier l'un des choix proposés par les comédiens à l'issue de chaque scène. Un terminal traitera alors l'ensemble des votes en deux secondes pour donner le résultat de ce mini-sondage. Sur scène, une lumière de couleur s'allumera, indiquant aux comédiens quel dénouement, ou quelle scène enchaîner. Cela implique de multiples enchaînements potentiels (que les comédiens devront tous apprendre par cœur) ainsi que les effets sonores ou visuels qui en découlent. A l'issue du spectacle, cinq dénouements possibles, mais le public n'aura pas à voter. La fin sera déterminée par les choix antérieurs, c'est-à-dire que les comédiens représenteront au public son 21e choix, celui qui traite des Droits de l'Homme du XXIe siècle.

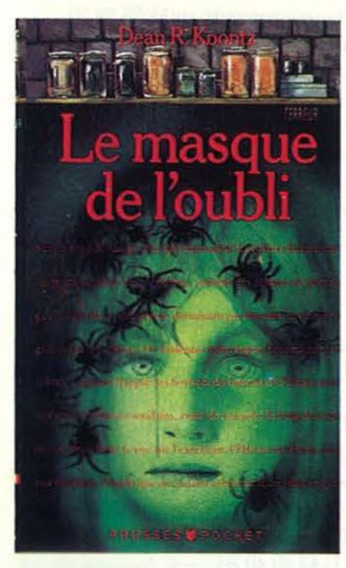
Cette manifestation, même si elle traite de problèmes politiques, notamment avec la priorité aux relations Nord-Sud, se veut avant tout humoristique et "caustique". Son but est de révéler au public la société qu'il mérite et de montrer avec humour que les Droits de l'Homme ne sont pas ancrés dans nos têtes comme on pourrait l'imaginer. La Manicle tient à piéger les réactions primaires des spectateurs, réactions spontanées qui vont souvent à l'encontre des droits universels.

La Manicle a déjà prévu une série de dérivés grand public du spectacle. Pendant la tournée de la troupe sortiront sur le marché un Compact Disque Vidéo interactif ainsi qu'un logiciel-jeu, plus complexe dans son arborescence que le spectacle lui-même. Suivra un film diffusable à la télévision sous forme linéaire ou interactive. Tout un programme!

Pour tous renseignements, contacter La Manicle, 56, rue Gustave-Brindeau, 76600 Le Havre. Tél.: 35 25 36 05. Minitel: 35 25 24 30.

DES ROMANS ET DES BULLES...

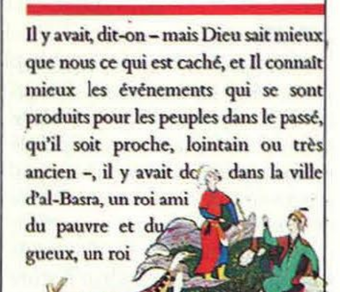
■ "*Terreur*": c'est la nouvelle collection que Presses Pocket a lancée en février, pour les amateurs de fantastique, de science-fiction et de thriller; une nouvelle manière d'aborder le suspense quoi! Presses Pocket a prévu de sortir une quinzaine de titres par an, de 22,50 F à 26 F chacun, en alternant les œuvres déjà classiques et les textes plus récents. Au choix dès maintenant: *Dragon rouge* de Thomas Harris (terreur psychologique), *Le*



Masque de l'oubli de Dean R. Koontz (best-seller actuellement aux Etats-Unis), *Le Démon des morts* de Graham Masterton (sorte de Lovecraft des années 80) et enfin *Méchant garçon* de Jack Vance.

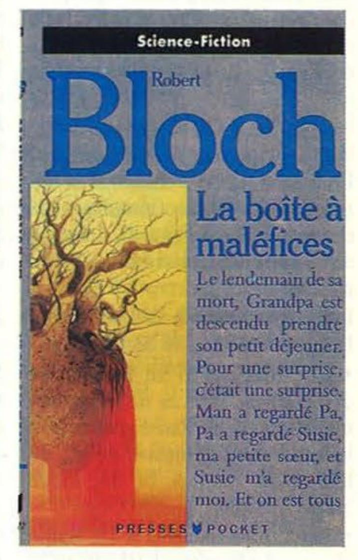
■ *La Boîte à Maléfices*, de Robert Bloch, sortie février, éditions Presses Pocket.

L'auteur de *Psychose* a œuvré à ses débuts dans l'ombre de Lovecraft, avec lequel il correspondit d'ailleurs pendant plusieurs années jusqu'à la mort de celui-ci. Mais il s'est ensuite détourné des monstres pour s'attaquer aux maladies de l'esprit. Tout un programme! Cette anthologie, réunie par Jacques Chambon est une sélection de nouvelles post-lovecraftiennes, toutes fantastiques ou de science-fiction.



■ *Les Mille et une Nuits*, sortie février, éditions Presses Pocket

Cette nouvelle édition de quatre tomes (1. *Dames insignes* et serviteurs galants, 2. *Les cœurs inhumains*, 3. *Les Passions voyageuses*, 4. *La Saveur des jours*) se targue d'être la seule traduction réalisée à partir des manuscrits originaux et entièrement fidèle aux textes. Exit donc les aventures d'Aladin et de la lampe merveilleuse, de Sindbad le Marin, d'Ali Baba et des quarante voleurs et de tout ajout intempestif. Le charme plane toujours...



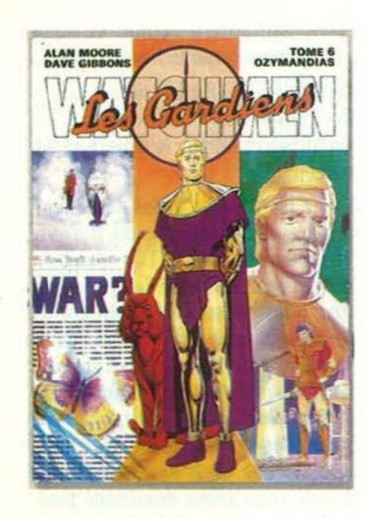
■ Dans Le Livre de poche, ont paru en mars les rééditions de deux romans de science-fiction, idéaux pour vous donner la chair de poule et inspirer vos scénars de *Space Opera:*

La Vérité avant-dernière, de Philip K. Dick: imaginez-vous "parqués" dans des abris souterrains; la guerre fait rage à la surface. Essayerez-vous, comme Nicholas Saint-James, de remonter vers la lumière, à la surface de la terre? Alors, aucun doute: il faudra lutter avec la mort, et partir à la recherche de la vérité.

Le Printemps d'Helliconia, de Brian Aldiss: sur Helliconia, l'hiver dure 500 ans et l'été de même; entre les deux n'existe qu'un bref printemps... qui révolutionne l'univers. *Le Printemps...* est le premier volume de la trilogie d'Helliconia, un monde fantasmagorique né de la plume de l'un des principaux écrivains britanniques contemporains. A suivre...

■ *Les Gardiens, (Watchmen)* , tome 6, *Ozymandias*, dessins de Dave Gibbons, texte de Alan Moore, traduction de Jean-Patrick Manchette.

Le tome 6 est sorti il y a quelques mois, mais *Watchmen* fait partie des lectures que vous ne devez pas rater. C'est beau, intelligemment fait et plein de suspens. Les gardiens de la planète (rien de moins)

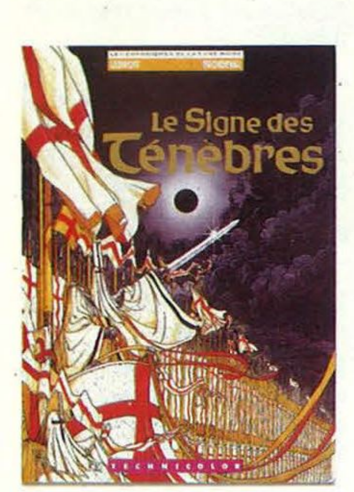


ne sont autre que six anti-héros, déchus et "malades". En jeu: la survie de la planète. Moyen: déjouer le complot sordide et empêcher l'apocalypse nucléaire... Cette série est à l'origine de deux modules (*Watchmen 1: Who Watches The Watchmen?* et *Watchmen 2: Taking out The Trash*), sortis en 1987, pour le jeu de rôle *DC Heroes*. Un film suivra, réalisé par Terry Gillian (*Brazil*, *Les Aventures du Baron de Munchausen*, *Bandits-Bandits...*) en collaboration avec les auteurs. Tournage prévu en septembre 89 à Londres et Hollywood. A suivre...

■ *Le Signe des ténèbres,* tome 1 *Les Chroniques de la lune noire,* dessins de Olivier Ledroit, texte de François Marcela-Froideval.

Zenda éditions, sortie: mars, prix: 67 F.

Créateur et ancien rédacteur en chef de *Casus Belli*, F. Marcela-Froideval signe là avec Olivier Ledroit, un jeune dessinateur de moins de 20 ans, une BD chevaleresque et flamboyante qui rappelle les meilleurs scénarios d'Heroïc Fantasy. Les personnages typés, les décors hauts en couleur, les combats sans merci vous plongent au cœur d'un empire en lutte contre les forces des ténèbres. Gorghor Bey, dite "brute épaisse", Wismerhill, jeune paladin demi-elfe, Pile-ou-Face, canaille très spéciale et Feidreiva, guerrière de charme et de choc tourbillonnent dans cet ouragan aux prises avec Frater Sinister.

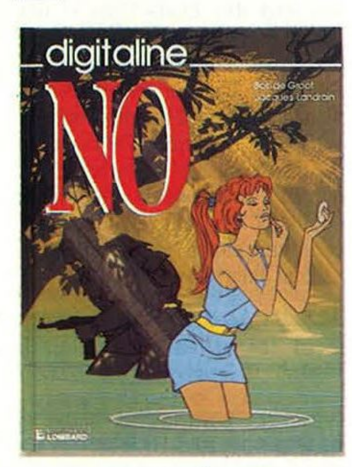


■ *Enfer blanc,* tome 4, *Vengeance*, dessins de Berni Wrightson, texte de Jim starlin.

Editions Glénat, collection super-héros, sortie: avril, prix: 39 F.

Après *Epreuve*, *Capture* et *Evasion*, *Vengeance* clôt cette aventure de Batman en quatre tomes: en lutte avec son passé et à la recherche de son présent, Batman devra combattre la peur et sauver les hommes de la mort...

■ *Digitaline,* tome 1, *No,* dessins de Jacques Landrain, texte de Bob de Groot. Editions du Lombard, sortie: mars.



Digitaline, cette blonde héroïne au caractère de poisson a donné son nom à cette nouvelle série, première au monde à être réalisée entièrement par ordinateur, des images à la mise en page et à la photogravure en passant par les couleurs. *Digitaline* représente un sacré pari technique (temps, maîtrise du dessin sur ordinateur...), mais finalement un résultat fort classique et bien peu spectaculaire.

TELE

■ La Bourse aux projets: Dans le cadre des émissions Matin bonheur et Télé matin sur Antenne 2, La Bourse aux projets a pour objectif d'aider les créateurs d'entreprises et auteurs de projets originaux. Vous avez créé un jeu novateur? Pourquoi ne pas tenter votre chance et contacter les responsables de l'émission. David Martel, auteur d'un nouveau JdR, a ainsi pu présenter le 20 mars dernier son jeu lors de l'émission. Pourquoi pas vous? Pour information, contactez l'Association Initiatives et projets, 50, rue du Géréral-Foy, 75008 Paris. tél.: (1) 43 87 37 97.


Invasion Los Angeles.

CINÉ

J'ai pas passé beaucoup de temps au cinéma ce mois-ci. Le peu que j'ai vu était effroyablement "horrible". Mais si vous rêvez de scénars violents, meurtriers et sanglants, n'hésitez-pas!

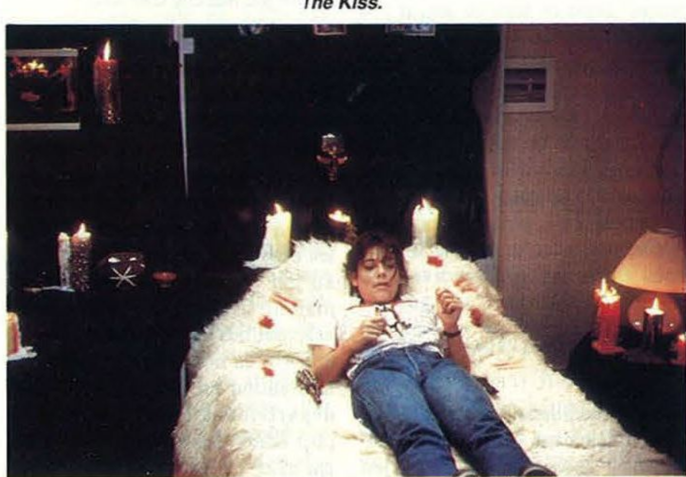
■ *Invasion Los Angeles (They Live),* de John Carpenter, avec Roddy Piper, Keith David, Meg Foster. Sortie: 19 avril.

A L.A. sévit un monde parallèle, un monde en noir et blanc peuplé d'extraterrestres au visage d'écorchés vifs; un monde où les médias délivrent des messages subliminaux ordonnateurs de tous les actes de la vie courante. Mais ce monde passe inaperçu aux yeux des humains. John va, par hasard, rentrer en contact avec un groupe de rebelles et découvrir leur trafic de lunettes noires. D'apparence anodine, ces lunettes permettent de détecter partout la présence de ce monde E.T. en pleine activité. Et ils sont partout... Une violence à fleur de peau!

■ *The Kiss,* de Pen Densham, avec Joanna Pacula, Meredith Salenger. Sortie: 17 mai.

Un thème qui aurait pu être mieux-traité, de bons comédiens (pour un film d'horreur), petit suspense: une jeune femme recherche sa nièce pour lui transmettre "l'héritage" de la famille et échanger avec elle un "tendre" baiser par qui l'horreur arrive...


The Kiss.



A CE QU'IL PARAIT, L'UN DES MONSTRES SACRES AMERICAINS, WEST END GAMES, VA PEUT-ETRE DISPARAITRE. CE SERAIT BIEN DOMMAGE, MA BRAVE DAME. QUANT A AVALON HILL, QUE LEUR EST-IL PASSE PAR LA TETE? LE MONARQUE, COMME L'APPELLE NOTRE AMI BRIAN, A DESERTE LES RIVES DE LA QUALITE POUR S'ATTAQUER A CETTE MONTAGNE DEVASTATRICE DU NOM DE GRAND PUBLIC. TOUT CECI LAISSE A PENSER QU'IL N' Y A DECIDEMENT QU'UNE SEULE LOI A L'OUEST DE L'ATLANTIQUE: LA LOI DU LUDIMAT.

GAMES WORKSHOP FAIT LA GUERRE

Sur le marché britannique des jeux non traditionnels, Games Workshop joue sur du velours. Depuis maintenant quinze ans, cette maison a édité des jeux comme *La Fureur de Dracula*, *Warhammer*, mais aussi plus récemment *Dark Future* et *Adeptus Titanicus* (voir page 16). Face à ce monstre qui emploie plus de cent personnes, rien ou presque. Responsable du secteur export de Games Workshop, Andy Simmons nous donne plus de détails sur les produits que va lancer la firme dans les prochains mois et sur sa politique générale.

Jeux & Stratégie: Tous les jeux que Games Workshop va sortir ces prochains mois seront du même type qu'*Adeptus Titanicus*?

Andy Simmons: La plupart oui. Les deux exemples types sont *Space Marines* (NDLR: sortie prévue ce mois-ci) et la deuxième édition d'*Adeptus Titanicus*. C'est-à-dire presque des jeux de guerre comme *Warhammer 40000*. Mais nous allons aussi sortir des jeux de confrontation dans lequel deux camps composés de huit personnages s'affrontent: chacun des personnages est défini par des compétences. Dans ce type de jeu, il y a non seulement des règles pour les combats, mais aussi d'autres qui précisent comment s'élever au rang de leader. Pour chacun de ces jeux, des figurines en plastique et du "terrain". Les règles seront assez simples et ne dépasseront pas 16 à 18 pages. Puis, peut-être un mois après, peut-être en même temps, nous éditerons un livre avec des règles avancées.

J&S: Avez-vous d'autres projets en cours?

A.S. : Nous allons également refaire complètement *Talisman*. Actuellement il se présente comme un jeu de plateau où chaque joueur incarne un personnage. C'est un croisement entre le jeu de rôle et le jeu de plateau. Sorti il y a cinq ans, *Talisman* est le jeu qui a le mieux marché avec 2,5 millions d'exemplaires vendus dans le monde entier*. En France, ce jeu n'a pas bien marché. En fait, nous allons complètement le remodeler en le répartissant dans des grandes boîtes: environ quatre à six. Une boîte par cité. Dans chacune de ces grandes boîtes, des figurines en plastique pour tous les personnages. Le jeu va être tellement différent qu'il est possible que le nom *Talisman* ne soit pas conservé. La sortie est prévue en octobre ou novembre.

J&S: Quoi de neuf pour *Warhammer*?

A.S.: Nous allons rééditer *Warhammer 40000* mais dans des grandes boîtes selon le même principe: avec des règles très simples, des orcs de l'espace et des marines en plastique et aussi des terrains et des bâtiments. En même temps, sortiront des règles avancées.

J&S: Mais pourquoi changer alors que ce jeu marche très fort?

A.S. : Maintenant, quand quelqu'un arrive dans une boutique, il faut qu'il soit déjà un joueur passionné pour acheter les livres de règles de *Warhammer*. Si on propose des règles simples et des figurines en plastique, le jeu sera accessible à tout le monde. Maintenant, les étudiants ne s'intéressent plus au jeu de rôle en Angleterre: le marché a changé. Les gens qui achètent nos jeux ont entre 12 et 20 ans. Un de nos derniers projets est la création en juin d'un nouveau département Games Workshop pour éditer des livres, à raison d'un par mois.

J&S: Pourquoi cette diversification?

A.S. : Le jeu de rôle est un marché qui a été suffisamment exploité: nous pensons qu'à moins d'une proposition vraiment très originale, nous ne produirons plus de JdR. *Warhammer 40000* marche très bien et cela nous suffit. Notre tendance est actuellement de choisir la voie médiane entre les JdR et les jeux de plateau. Car ce marché n'est pas encore développé.

J&S: Comment est né Games Workshop?

A.S. : Il y a quinze ans, Steve Jackson et Ian Livingstone qui étaient étudiants sont allés aux Etats-Unis, ont découvert *Donjons & Dragons*. Ils ont alors estimé qu'il y avait un marché pour ce jeu en Angleterre. Ils ont mis tout leur argent pour l'importer. Ils avaient une petite camionnette et ils vendaient les jeux par la porte de derrière. Ensuite ils ont pris un atelier à Londres, ont continué à importer des jeux des Etats-Unis et ont ouvert une boutique à Londres. Ils ont aussi commencé à vendre des figurines. Comme cela marchait bien, ils ont créé leurs propres jeux, des jeux très simples. De nouvelles boutiques se sont ouvertes et un bureau à Londres s'est chargé de la diffusion des jeux. Aujourd'hui, cent cinquante personnes travaillent dans notre studio.

J&S: Combien de créateurs réellement travaillent pour Games Workshop?

A.S. : Une douzaine pour les jeux et six personnes pour les figurines. On crée d'abord les jeux et on commande ensuite les figurines.

J&S: Pourquoi Citadel a-t-elle été rachetée par Games Workshop?

A.S. : Les produits Games Workshop et Citadel devenaient de plus en plus liés. C'était évident qu'il fallait regrouper les deux sociétés.

J&S: Depuis quand Games Workshop s'intéresse-t-il au marché étranger, notamment français?

A.S. : Tout a commencé il y a sept ans. Les Français d'Agmat venaient chercher en voiture des figurines Citadel et des jeux Games Workshop pour les vendre en France. Au fil des années, les ventes de ces produits n'ont cessé d'augmenter en France. A ce moment, beaucoup de gens nous ont appelé pour acheter la licence en France. Nous avons maintenu notre confiance à Agmat et nous leur avons accordé la licence.

J&S: Est-il possible que Games Workshop édite des jeux qui ne soient pas créés par le département maison?

A.S. : Non. Nous avons tellement de projets que nous n'avons pas suffisamment de temps. Dès le début, les gens qui ont créé les premiers jeux pour Games Workshop travaillaient déjà pour nous. Rick Priestley, l'écrivain de *Warhammer* était au service commercial de Citadel. Jervis Jonhson qui a créé *Blood Bowl* et *Adeptus Titanicus* vendait des jeux par téléphone. Quand nous avons déménagé pour Nottingham suite à la fusion avec Citadel, Jervis a suivi et intégré le département création. Pour réaliser *Blood Bowl*, Jervis a mis quatre ans. La plupart du temps, nos jeux viennent naturellement, inspirés par ce que nous faisons déjà. Ainsi nous sortirons cet été *Space Hulk*, un jeu d'abordage entre des vaisseaux d'espace dans lequel des Space Terminators et une race d'Aliens combattront.

J&S: Envisagez-vous de travailler un jour avec Michael Moorcock?

A.S. : Nous le connaissons déjà. Les choses que nous produisons sont très proches de ses idées. Sur une des premières pages de *Warhammer*, il y a une petite note: "merci à Michael Moorcock pour les idées". Mais je ne pense pas que nous travaillerons avec lui.

J&S: Est-il envisageable qu'un jour Games Workshop produise des jeux de société comme ceux des géants (Milton Bradley, Kenner Parker...)?

A.S. : Non, ce n'est pas notre genre. Nous, nous prenons les jeux de rôle, les jeux de plateau et les jeux de guerre. Nous mélangeons le tout et nous créons notre marché.

* *Gallimard l'avait traduit en français.*

LES AMERICAINS SE DENUDENT A LAS VEGAS

par Brian Walker de Games International

Il y deux mois à New York, les éditeurs de jeux s'étaient faits quelque peu discrets. Seul TSR avait fait sonner la fanfare pour annoncer la nouvelle édition de *AD&D*. Une

bonne raison à ce manque de dynamisme: tout ce petit monde se réservait pour la Convention de Las Vegas. Voici ce que notre brillant correspondant anglo-saxon y a déniché.

• West End Games: vendra, vendra pas?

Beaucoup de rumeurs autour de cette maison. D'aucuns parlent même de vente. Une certitude: *The Civil War Game* ne sera pas mis en vente cette année. Pour l'instant le projet est gelé car trop coûteux: son coût de production atteignait 70 $ la pièce.

• Avalon Hill le monarque

Le maître de la grande cuisine s'oriente vers des menus plus proches des fast food. Avalon attend beaucoup de choses de *Past Lives*: un jeu où chacun des joueurs pourra découvrir les personnages célèbres qui ont émaillé ses vies antérieures. Joe Beserra, le seul artiste américain travaillant au Louvre, était responsable du travail artistique. Egalement au menu, *Blind Justice*, le jeu des procès et *Luck or Logic*, un jeu d'énigmes. Ceux qui attendent du monarque des nourritures plus substantielles n'auront qu'à reporter leur attention sur deux jeux de Derek Carver (*Showbiz* et *New World*).

Steve Jackson Games: la surprise du chef

Sans tambour ni trompette, arrivent *Guilty Party, Murder on the Casting Couch*, un scénario du même type que *How to Host a Murder.*

Fasa: Battletech super-héros

Encore et toujours *Battletech*. Mais aussi une série de figurines Ral Partha pour compléter les courses de chars de *Circus Imperium*.

• Chaosium: du bon vieux vin dans de nouvelles bouteilles.

Quatre rééditions: *Le Guide des Monstres de Cthulhu, HPL Dreamlands, Cthulhu by Gaslight* et *L'Appel de Cthulhu* lui-même. Devraient sortir très prochainement *Prince Valiant, The Story Telling Game* et *The Great Old Ones*, une nouvelle aventure pour *L'Appel de Cthulhu.*

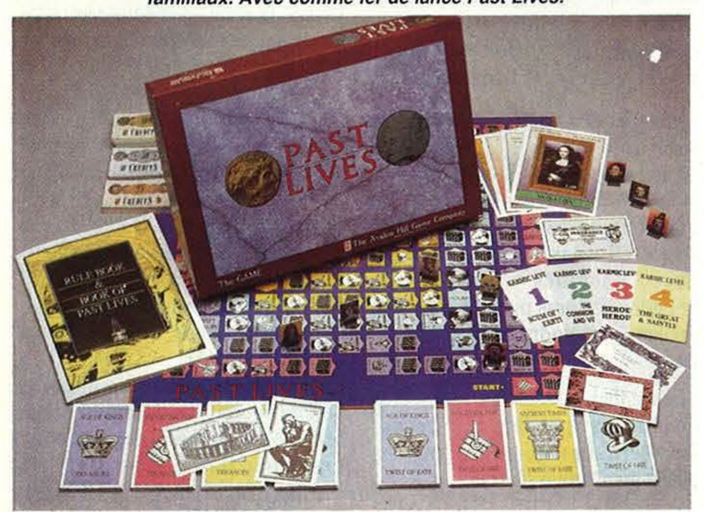
• Task Force Games à la conquête de l'espace

Premier de la série des jeux *Conquest of Space, The Lift Off* (juin). Prochainement devrait sortir une extension avec une carte de Mexico et des cartes de références.

World Wide Wargames (WWW): un programme ambitieux

En avril, le premier numéro du magazine *Sports Gamer* analyse la croissance des jeux sur le sport (NDLR: aux Etats-Unis, bien sûr. Pas en France). En juin, un jeu de cartes, *Modern Naval War, Hitler's Last Gamble* et *Tomorrow the World.* Pour le reste du programme, tout est lié aux contrats de licence en passe d'être signés. Avec Arbitrage, tout d'abord. Les moins jeunes se souviennent certainement de *Tycoon* publié il y a longtemps par les frères Parker. Ensuite avec Games Inventors of America Inc., une organisation créée par Steve Peck. Le meilleur de leurs produits, *Dallas*, n'a fort heureusement rien à voir avec la série télévisée, mais n'a pas accroché le public au grand regret de Steve Peck: "*C'était un jeu intéressant, mais personne ne l'a pris au sérieux justement à cause de la série télé.*" A noter un jeu surprenant, *Loving Game*, où chacun doit accroître son pouvoir de séduction. Ensuite un jeu très agréable, *The Rescue Olly North Game*: dans ce jeu, un joueur contrôle à la fois le gouverneur libéral et le procureur général communiste. Enfin, pour la bonne bouche, *Pizza Wars*, le seul jeu où guerre et pizza font bon ménage comme il est dit dans l'introduction: "*La pizza et le wargame sont faits pour s'entendre. Avant la sortie de ce jeu, ce créneau n'avait jamais été exploité.*"

Grand public. Avalon Hill vise de plus en plus le créneau des jeux familiaux. Avec comme fer de lance Past Lives.



NEWS IN ENGLISH

par Brian Walker

AVALON HILL

Cet été, Avalon Hill publiera *New World*, le nouveau jeu de Derek Carver qui avait commis dans le passé *Warrior Knights*. L'univers de ce nouveau-né: le XVIᵉ siècle et l'arrivée des premiers colons européens sur le continent américain. Games Workshop a failli éditer ce jeu, bien avant que Derek Carver ne contacte Avalon Hill. Mais les négociations ont été brutalement rompues quand les responsables de la firme britannique ont souhaité replacer le jeu dans un pays mythique et y introduire aussi des orcs. Chaque partie de *New World* dure à peu près quatre heures (2 à 6 joueurs). Main-mise politique mais aussi intérêts financiers et combats prennent une place importante dans ce jeu. Avalon Hill va aussi diffuser *Showbiz*, jeu créé en RFA par Hexagames.

SUPREMACY TOUJOURS

Au moment où Jeux Descartes va sortir la première extension pour *Suprématie* en français, de nouvelles extensions continuent de sortir aux Etats-Unis. La première précise le niveau de haute technologie pour les forces conventionnelles: mouvements, mais aussi physionomie des combats pour les armées et les flottes, donnent le niveau stratégique des combats. Le second permet d'augmenter le niveau des forces stratégiques grâce à la haute technologie: chaque missile peut ainsi avoir autant de puissance que plusieurs ogives. Les satellites lasers ou tueurs peuvent également atteindre ce niveau.

LA CHUTE DE ROME

Rise and Fall est le premier jeu conçu par Engelmann Military Simulations (EMS). Ce jeu couvre la chute de l'Empire romain et le début des invasions barbares. Les joueurs peuvent diriger les troupes romaines de l'Orient ou de l'Occident, les Perses ou bien les hordes barbares. Les joueurs ne sont jamais totalement éliminés quand ils sont tués: ils peuvent revenir dans les hordes de l'invasion barbare suivante. Pour 2 à 6 personnes, *Rise and Fall* se joue de 2 à 6 heures, et de nouveaux joueurs peuvent s'intégrer à tout moment sans bouleverser la partie en cours. La boîte comprend 500 fiches, une carte en couleurs (22 × 34), des dés. Disponible chez EMS, PO Box Vienna 1043 Visconsin, 22180 USA.

GURPS

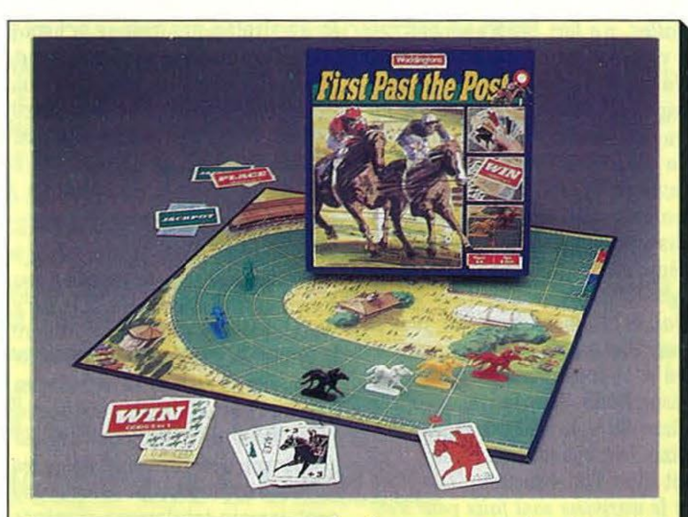
Steve Jackson Games a acheté les droits des deux nouvelles de science-fiction ayant obtenu des *awards*, *The Uplifts Series* par Dr. David Brin et *The Riverworld Series* par Philip Jose Farmer. Chacun de ces livres sera utilisé pour réaliser un univers du jeu *GURPS*.

DES JEUX A VOLONTE

Comment se procurer des jeux épuisés? The Gamers Alliance vient de résoudre ce problème. Pour 20 $ par an, les membres reçoivent un catalogue de plusieurs centaines de jeux épuisés et ont également la possibilité de commander des jeux en vente mais rares car très spécifiques. Pour tout renseignement: H.M. Levy, Gamers Alliance, PO Box 197, East Meadow, NY 11554 USA.

LA SANTE PAR LES PLANTES

Games Workshop va créer une série de jeux promotionnels pour des compagnies internationales. Une première au Royaume-Uni. Le premier jeu, bientôt en vente, est produit par Colmans Wine Company. Le second est un jeu de cartes qui ravira Rika Zaraï: il a été commandé par une firme néerlandaise



FIRST PAST THE POST

(*Waddingtons*)

Matériel:
- une piste de course
- 6 pions-chevaux
- 6 lots de cartes

But du jeu:
parier sur des chevaux et leur faire gagner la course.

Le jeu:
au début de la partie, chacun reçoit un lot de cartes de mouvements correspondant aux couleurs des chevaux. Ensuite chaque joueur choisit de parier en fonction des cartes dont il dispose selon un système très simple: 2/1 placé, 5/1 gagnant. Une fois la course commencée, chacun, à son tour de jeu, pose une carte pour faire bouger n'importe quel cheval. Et ainsi de suite. Le lot de cartes dont dispose chaque joueur diminue ainsi de tour en tour. Une fois la course terminée, les sommes pariées à mauvais escient sont placées dans le jackpot. Après la première course, les joueurs peuvent tenter de gagner le jackpot en plaçant un pari de £50 sur un cheval gagnant. Pour indiquer sur lequel ils ont parié, ils placent devant eux, face cachée, une carte de la même couleur que le cheval choisi. Il est important de garder secrète cette carte: si, en fin de course, le parieur n'a pas en main suffisamment de cartes pour faire gagner son cheval, ses adversaires peuvent très bien le faire gagner... sans le savoir.
Plusieurs cartes autorisent les joueurs à faire avancer ou reculer les chevaux: c'est à cet instant que le bluff commence à jouer. Avec ce système, l'issue de la course peut à tout moment changer, et un cheval en tête peut soudain perdre la course.

Commentaires:
apparemment, 1989 semble parti pour être une année où les ressuscités vont surpasser les nouveau-nés. La dernière pouliche ressortie du tombeau tire son origine de *Lose Your Shirt*, un thème bien connu des Britanniques à la fin des années 70. *First Past The Post* est un jeu sur les courses et sur les paris. Probablement le plus fidèle à la réalité, même si la notion de mouvement arrière en diagonale des chevaux est particulièrement difficile à assimiler. Chaque course dure environ dix minutes. Les règles suggèrent de jouer huit fois: mieux vaut se limiter à une partie de six courses. Les règles ne sont, par ailleurs, pas totalement claires. Ainsi, il n'est jamais écrit qu'un cheval doit se déplacer d'autant de cases que le lui permet la carte choisie. Ensuite les règles prévoient qu'un joueur se retrouve fauché, mais ne stipulent pas comment il peut alors s'en sortir. Pourquoi ne pas instaurer un prêt de £100 à 10% d'intérêts payables après chaque course? Un jeu simple et agréable pour 2 à 6 joueurs où parier de réelles sommes d'argent apporte un piquant supplémentaire.

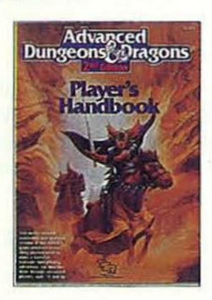
EN BREF:
type de jeu: stratégie et parcours
nombre de joueurs: de 2 à 6
clarté des règles: 5/10
matériel: esthétique: 6/10
efficacité: 8/10
originalité: 8/10
prix moyen: 150 F
nous aimons: ♥♥♥

**Ce jeu est disponible à Londres chez Just Games, 71 Brewer Street, London W1R 3FB. Tél: 01 437 0761 ou 734 6124.*

d'agro-industrie pour vanter la santé par les plantes. Le plus gros projet concerne une compagnie aérienne. Mais, chut, le contrat n'est pas encore signé.

LA SECONDE EDITION DE AD&D

Au fil des années (seize au total), les fans de *AD&D* avaient adapté leur jeu préféré. Et tous réclamaient aussi une nouvelle édition. Pour ne plus avoir à discuter des heures avec leurs amis, histoire de trancher les imprécisions du jeu existant.



La direction de TSR ne s'y est pas trompée. Premier volet de cette révolution, les 15 000 réponses du sondage effectué par *Dragon Magazine*. Second volet, la mise en pratique de toutes ces idées. Quinze des plus réputées équipes de testeurs des Etats-Unis se mettent au travail. Chaque semaine, le projet est revu, critiqué avant d'être à nouveau testé. Tous ces efforts pour arriver à cette deuxième édition.

Principale qualité de ce livret, la clarté des règles. Par rapport à la première édition, elles ont été réorganisées et surtout clarifiées pour une meilleure compréhension. Peu nombreux, les changements ne concernent réellement que trois domaines: les classes de personnages, le combat et l'expérience.

- Pour les classes de personnage, le souci a été de bien les personnaliser et de les équilibrer autant que possible. Certains noms ont été changés dans un souci de clarté. Les tables, elles aussi, se sont clarifiées avec quelques changements mineurs: certains niveaux sont plus faciles à atteindre que précédemment.

- Le combat possède des règles plus détaillées et précises afin d'éviter les éternelles querelles sur des petits points de règles.

- Quant à l'expérience, elle se base maintenant uniquement sur les actions des personnages en cours de partie. Plus de points d'expérience attribués selon le nombre de pièces d'or acquis.

A noter que la maquette est claire, agréablement illustrée en noir et blanc, mais aussi à l'aide de quelques illustrations pleine page en couleurs.

Après seize ans de pratique, les règles d'*AD&D* avaient évolué, se contredisaient même quelquefois: il était donc temps de clarifier tout ça pour le plus grand plaisir des joueurs et des nouveaux venus.

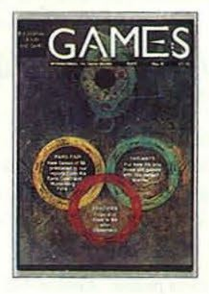
(TSR importé par *Transecom*, 255 p., 175 F)

La version française devrait paraître entre septembre et décembre.

LE KIOSQUE

- ***Games International* n°4, £1.10, 50 pages**

Ce magazine créé il y a quelques mois par Brian Walker vient de racheter *Games Monthly*. Ce qui en fait le seul magazine indépendant avec *GM* dans toute l'Angleterre puisque *White Dwarf* ne s'intéresse qu'aux produits de son propriétaire, c'est-à-dire Games Workshop. Dans ce numéro 4, à noter la présenta-



tion de la série *1889* édité par GDW (le mois prochain, *J&S* fera de même), le passage en revue de cinq wargames (*Ancient, Tokyo Express, Desert Falcons, The Campaigns of Robert E. Lee* et *Test of Arms*) et la critique des jeux *Adeptus Titanicus, GURPS Swashbucklers* et *GURPS High-Tech*. Enfin une initiative intéressante, une sélection de variantes pour des jeux de qualité: ce mois-ci, nous retiendrons *Civilization* et *Buck Rogers*.
Disponible dans tous les kiosques de l'autre côté du Channel ou en écrivant à Games International, Lamerton House, 23a, High St, Ealing, London W5 5DF (tél: 19.44.1.567.7740).

POUR OU CONTRE TRIVIAL PURSUIT? VOILA BIEN UN DEBAT QUE NOUS CROYIONS DEPASSE DEPUIS LONGTEMPS. ET VOICI QUE LES RESULTATS DE NOTRE CONCOURS-SONDAGE VIENNENT LE RAVIVER. CAR, SI L'ON EN CROIT VOS VOTES, VOUS ETES MASSIVEMENT POUR. ET NOUS, NOUS SOMMES FAROUCHEMENT CONTRE: T.P. EST UN AGREABLE DIVERTISSEMENT, MAIS, COMME JEU, C'EST FRANCHEMENT NUL. VOUS N'ETES PAS D'ACCORD? ECRIVEZ-NOUS, NOUS SOMMES CERTAINS QUE JESSIE OUVRIRA SES COLONNES A CETTE TRIBUNE.
NOTRE DECEPTION EST D'AUTANT PLUS GRANDE QU'AU MEME MOMENT, VOUS AVEZ UNE NOUVELLE FOIS SU FAIRE PREUVE DE VOTRE IMMENSE POTENTIEL D'ORIGINALITE ET DE CREATIVITE. LES PROJETS CANDIDATS A NOTRE PION D'OR N'ONT JAMAIS, EN MOYENNE, ATTEINT UN TEL NIVEAU D'INTERET. NOTRE DOSSIER SUR LES CREATEURS VOUS AURAIT-IL INSPIRE?

SNARPS, PION D'OR 89

Malgré les délais draconiens, ce sont plus de cent maquettes qui se sont accumulées sur nos modestes bureaux. Et, en raison des délais draconiens, ce sont de longues nuits blanches qui se sont succédé le mois dernier. Les joyeux testeurs avaient bien triste mine! Mais, à l'aube du trentième jour, ils ont tranché. Le Pion d'Or 89, c'est *Snarps*!

Tout d'abord, comme dans tous les palmarès aujourd'hui, la liste des "nominés". C'est-à-dire les titres qui ont été remarqués, souvent nommés et qui restaient en course pour le dernier tour de piste. Tous nos encouragements aux auteurs des jeux suivants (cités par ordre alphabétique):

• *Détruisez l'Alien*, d'Alain Bonnamy: tous les autres joueurs s'allient contre celui qui dirige l'horrible créature qui hante un vaisseau spatial. Et elle fait des petits!

• *Globe-Trottour,* de Marcel Courrier: un bon jeu de société victime d'une dramatique coïncidence. Sur le même thème et avec un principe très proche, il nous est parvenu en même temps que... *Globetrotter* (voir page 18).

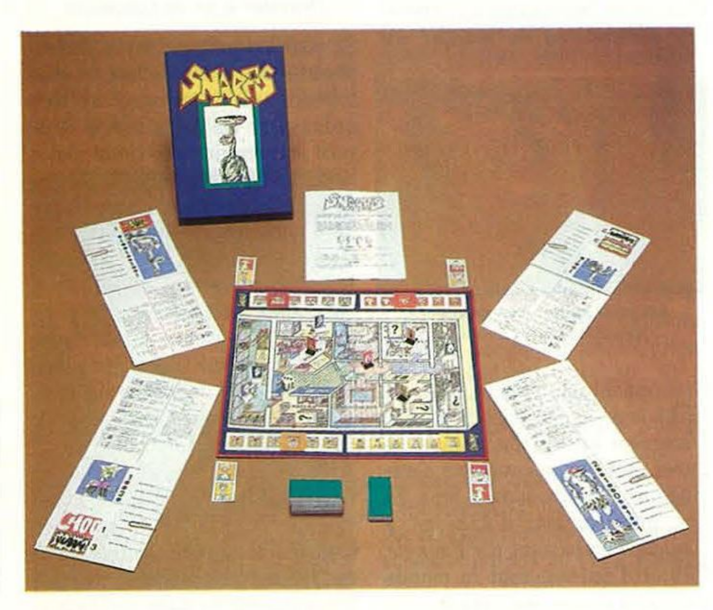
• *Highlanders*, d'Alain Dulou: pour s'imposer comme le plus gros producteur de whisky d'Ecosse, faut-il choisir la légalité (sans risque mais peu rémunératrice) ou la clandestinité qui rapporte gros, mais qui expose aux descentes des agents de la régie?

• *Taj Mahal,* de Claude Leroy: un jeu de "levées", à l'instar d'un jeu de cartes, mais avec pions et plateau. Très tactique.

Mais sans conteste possible, le grand vainqueur est *Snarps* de Dominique Ehrhard, d'Orléans.

Snarps? Comme chacun sait, ou saura bientôt, les Snarps sont des monstres qui ne songent qu'à terroriser les malheureux occupants d'une paisible (?) maison. Et chacun des joueurs manipule un Snarp. Il va le déplacer dans la maison à la poursuite des locataires. Son but: porter deux d'entre eux au comble de l'effroi. Mais évidemment, les autres joueurs ignorent lesquels! D'où bluff et diplomatie.

Ajoutons un peu de hasard (les objets découverts dans les pièces, le tirage des cartes monstres) et pas mal de tactique (à chaque tour, c'est secrètement que chaque joueur établit son ordre de déplacement et constitue son monstre avec les cartes tirées). Un cocktail original et riche dans, ce qui ne gâte rien, une superbe présentation. Toutes nos félicitations à l'auteur et nos vœux de succès à son jeu . A suivre!



TRIVIAL PURSUIT: MEILLEUR JEU DE SOCIETE!

C'est du moins le résultat de notre concours-sondage lancé dans le numéro 55. Et comme une tarte à la crème ne vient jamais seule, nous avons reçu successivement le *Scrabble* en deuxième position et le *Monopoly* en troisième!



Voici donc votre verdict! Nous ne vous cacherons pas que nous nous attendions à un peu plus d'originalité et à une "percée des petits", comme on dit le soir des résultats d'élection. Mais non. La popularité de *T.P.* lui a permis de provoquer un incroyable raz de marée. Près de 60 % des bulletins le mentionnaient en tête de liste!

Certes, il n'a pas échappé au personnel de dépouillement qu'il y a eu, sinon fraude, du moins "manœuvres délibérées en vue de fausser les résultats". C'est-à-dire? Tout simplement qu'un quelconque "syndicat" de bêtes à concours a conseillé à ses adhérents de donner le fameux tiercé dans l'ordre, en réponse à la fois au sondage et au concours. Et c'est dans la consternation que nous avons dû comptabiliser des envois contenant des dizaines de bulletins comportant le même résultat. C'est affligeant, mais que pouvions-nous y faire?

Cela dit, voilà qui fausse certes le pourcentage du vainqueur, mais nous avons vérifié que, même en éliminant les bulletins "suspects", on parvenait au même classement.

Voici donc le palmarès:

Meilleur jeu de société

1. Trivial Pursuit
2. Scrabble
3. Monopoly
4. Donjons & Dragons
5. Maxi Bourse
6. Diplomacy
7. Risk
8. SuperGang
9. Richesses du monde
10. Armada
11. L'Appel de Cthulhu
12. Master Mind
13. Scotland Yard
14. Full Metal Planète
15. Le Lièvre et la Tortue

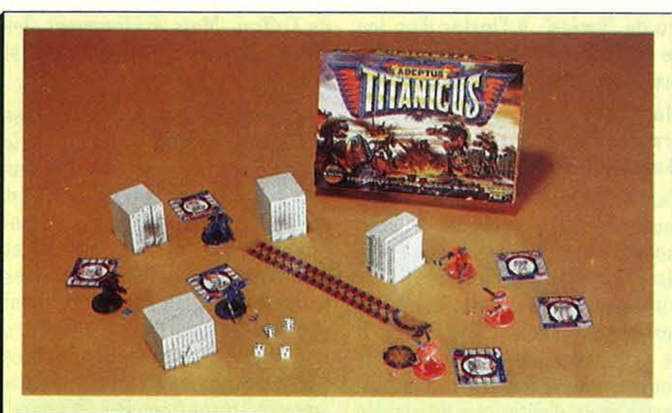
Parmi les très nombreux concurrents ayant proposé le tiercé gagnant dans l'ordre, voici ceux dont la réponse à la question subsidiaire se rapprochait le plus du résultat:

• Simone Fague de Poitiers, qui a donné le pourcentage exact (à deux décimales près!), c'est-à-dire 58,41%.
• Bernard Durand de Paris.
• Jean-Claude Mèvel de Brest.

Ces trois heureux concurrents gagnent ainsi un fabuleux voyage à Pékin!

Et les petits nouveaux?

D'autre part, les résultats du sondage ont permis d'établir le classement des "meilleurs jeux" parus



ADEPTUS TITANICUS

(Games Workshop importé par Agmat Citadel/ auteur: Jervis Johnson)

Matériel:
- 6 figurines en plastique à monter (des titans mécaniques!)
- 8 immeubles en polystyrène
- 12 mémentos pour les titans
- 2 réglettes en plastique pour mesurer les mouvements et les tirs
- un format circulaire pour mesurer l'impact des explosions
- des pions
- 4 dés

But du jeu:
combattre, toujours combattre et éventuellement gagner la bataille.

Le jeu:
après avoir monté leurs titans, les joueurs les placent à leur gré sur la table ainsi que les immeubles qui leur servent de protections. Le jeu se divise en séquences, elles-mêmes subdivisées en cinq phases.

1) Chacun des joueurs place un pion d'ordre face cachée près de ses titans. 2) Selon l'ordre donné, les titans chargent, avancent ou tirent. La longueur du déplacement est indiquée sur le mémento pour les ordres "charge" et "avance". 3) En cas de besoin, les titans sont réparés. Les réparations autorisées sont tirées au dé.

4) Selon les ordres donnés, les titans tirent sur les cibles adverses qu'ils visent. Chaque arme est définie par un résultat minimal à atteindre pour toucher l'adversaire: ce résultat est calculé en additionnant le résultat du jet d'un dé à six faces et éventuellement des coefficients pondérateurs. Lorsqu'un titan possède des boucliers en action, chaque coup reçu abat l'un de ses boucliers. 5) Le pion *"first player"* désignant le premier joueur change de main, et une nouvelle séquence commence.

La partie prend fin quand l'un des deux camps n'a plus aucun titan opérationnel, quand l'un des joueurs s'avoue vaincu, ou quand l'un des joueurs réussit la mission définie par le scénario (seulement disponible en anglais!). Par exemple: prendre une position.

Commentaires:
les petits soldats sont passés de mode auprès des plus jeunes: l'heure est aux robots guerriers ou aux dragons et autres orcs destructeurs. *Adeptus Titanicus* répond à cette envie, non sans rappeler son aîné *Battletech*. Si les règles (dont une traduction française se trouve dans la boîte) sont claires, elle manquent parfois de précision et surtout de finesse: impossible d'élaborer une quelconque stratégie. Les joueurs se contentent de bouger leurs titans et de combattre.

Enfin, les robots ne sont pas tout à fait adaptés à ce jeu. Théoriquement, tout s'encastre parfaitement. Seul problème: au moindre déplacement, tout se détache. D'où l'emploi de la colle. Mais cela supprime la possibilité de changer des armes pour un autre scénario. Dommage.

Les fanas de la baston ne manqueront pas d'adorer *Adeptus Titanicus*, les autres s'amuseront très peu de temps, tellement les possibilités tactiques de ce jeu sont limitées.

EN BREF:
type de jeu: simulation guerrière
nombre de joueurs: à partir de 2
clarté des règles: 5/10
matériel: esthétique: 5/10
efficacité: 2/10
originalité: 3/10
prix moyen: 350 F
nous aimons: ♥

l'an passé. Voici le palmarès des nouveautés:

Meilleur jeu de société 88
1. Maxi Bourse
2. Full Metal Planète
3. Pictionary

Voilà d'ailleurs qui est réconfortant. Car les deux vainqueurs avaient été, lors de leur parution, crédités dans nos bancs d'essais de trois ♥. Alors qu'à l'époque notre passion ne pouvait dépasser les quatre ♥.

Profitons-en pour rappeler notre nouvelle "échelle des cœurs":



✗: non! A éviter absolument!
♥: bof... Seulement pour les acharnés du genre.
♥♥: ouais... Mérite le détour malgré des défauts certains.
♥♥♥: oui! Bon jeu. Intéressant. Mérite de figurer dans toute honnête ludothèque.
♥♥♥♥: oh!! Indispensable.
♥♥♥♥♥: ah!!! La merveille que nous attendons encore...

INDISCRETIONS

MOUSQUETAIRES

Tous pour un, un pour tous. Les créateurs de jeux remettent au goût du jour la formule chère à d'Artagnan et autres Aramis. A l'initiative de Christian Pachis (l'auteur de *Richesses du Monde* et tout récemment de *Gym-Jungle*) et d'autres, une vingtaine de créateurs-éditeurs se sont retrouvés autour d'une table le 31 mars. Objet de ce brain-storming, étudier les possibilités de monter un



Abalone séduit, ses créateurs réfléchissent à l'avenir...

Groupement d'intérêt économique (GIE). Avec comme atout de pouvoir démarcher les distributeurs (si ce projet aboutit) un catalogue d'une vingtaine de jeux sous le bras. Et des plus variés: d'*Abalone* à *Vocabulon* en passant par *Fous de Pub* et d'autres, tout le monde pourrait y trouver son compte.

EXPORT

Full Métal Planète
Der Nachfolger von Supergang! Unser Tip für 1989!



En février, Spielbrett mettait à l'honneur le jeu de Ludodélire.

Si, pour les multinationales du jeu, exporter fait partie de leur lot quotidien, la tâche est beaucoup plus ardue pour les poids légers. A ce petit jeu, certains s'en tirent plutôt bien. Après Nuremberg, *Abalone* a franchi l'Atlantique pour séduire les acheteurs américains. Lentement mais sûrement, la bande de Ludodélire prend des contacts à l'étranger, surtout en RFA (voir notre photo). Quant à *Riviera Quest*, il est sûr d'être distribué, dès septembre 1989 dans six cents points de vente au Japon.

DUR, DUR

Coupes claires chez Oriflam. Pour des raisons économiques, cinq des huit employés de cette société sont

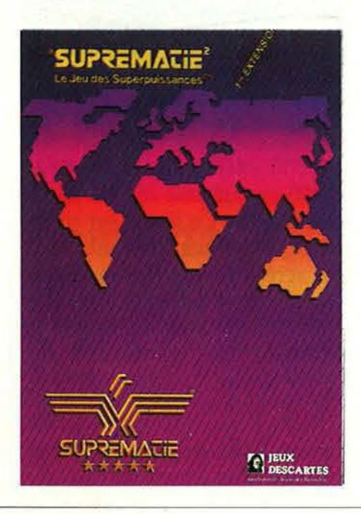
licenciés. Autre conséquence: cette firme a décidé de limiter au maximum les risques financiers. Ainsi la nouvelle série de jeux de plateau qu'Oriflam devait inaugurer ce mois-ci en lançant *Krystal* est repoussée à septembre. Dommage! Jusqu'à la fin de l'été, ne paraîtront que des suppléments pour les JdR déjà existants. Prévue en avril la parution des *Monts arc-en-ciel*, traduction d'*AppleLane* pour *RuneQuest*. Devraient suivre à raison d'un par mois: *L'Ile brisée* (*Hawkmoon*) puis *Generthala*.

CLIP CLAP

Yves Meyssirel a réalisé pour Ideal Loisirs un clip de 2 minutes 30 à l'occasion de la sortie du *Rubik's clock*, la nouvelle idée folle de ce diable de professeur hongrois. En 90 secondes, les inventions les plus folles défilent à un rythme très saccadé avec en filigrane le *Rubik's clock*. Deux spots de 8 et 20 secondes ont également été réalisés pour être diffusés sur les télévisions. Yves Meyssirel avait travaillé sur l'habillage d'antenne de FR3.

SUPREMATIE 2

Promis, juré, le premier supplément en français pour *Suprématie* paraîtra courant avril. Cet additif comprendra un livret de variantes et de règles nouvelles, des questions-réponses sur la meilleure façon de jouer et des conseils stratégiques et tactiques. Mais aussi 65 cartes de ressources et un lot de pions en plastique noir représentant des armées et des flottes de pirates. Quant aux autres jeux de plateau en préparation chez Jeux Descartes, patience est mère d'édition: fin juillet pour *Illuminati* et avant la fin de l'année pour *James Bond*, le jeu de plateau.



BIENVENUE

Passionnés des jeux de rôle depuis 1983, Philippe Chouvel et deux de ses amis ont fondé Flamberge, une nouvelle société qui veut commercialiser et créer des jeux de simulation. Premier produit de ce trio, *Les Divisions de l'ombre*, un jeu de rôle de science-fiction sur la Terre en 2030. Les joueurs incarnent des mutants regroupés au sein d'une société secrète et ils doivent comprendre pourquoi certaines organisations fomentent des complots et, si possible, les arrêter. Ce jeu, en vente au prix de 199 F, contient trois livrets (règles, atlas et livret MJ), une feuille de personnage et des tables récapitulatives.

TOP SPIN

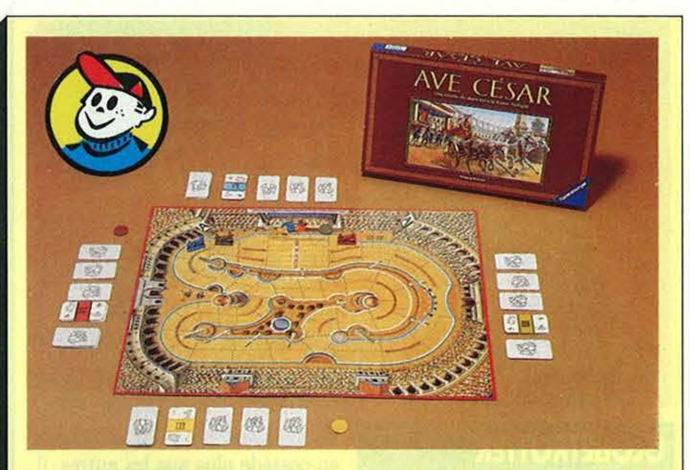
Derrière ce nom étrange, ne se cache pas un jeu concocté par les fans de la petite balle jaune aux noms étranges de Secrétin ou Bircoheau. Mais un casse-tête réalisé par Binary Arts Corporation. Et cet objet bizarre d'apparaître sur le marché français en septembre. Auparavant, la maison importatrice de Binary Arts Corporation aura déjà distribué en France le petit cousin de *Top Spin*, *Spin-Out* présenté dans les pages qui suivent.

ECLOSION

Les Œufs de Karlatt (campagne pour *L'Appel de Cthulhu*) paraîtront fin mai. Trois livrets, trois scénarios qui mettent en scène une aventure contemporaine. Cette fois-ci, les personnages joueurs recherchent un ami d'enfance: leur tâche est compliquée car ils doivent parcourir l'espace temporel pour le retrouver.

IMMORTEL

Auteur du jeu *L'Immortel*, Thierry de Kéguelin a monté un concours de langue française: les candidats seront sélectionnés lors d'épreuves ayant lieu dans des établissements scolaires. Les questionnaires, disponibles à l'adresse suivante: BP 9 49780 Noyant-la-Gravoyère, doivent être envoyés avant le 10 mai. La finale aura lieu à Paris le 30 mai. Par ailleurs, Thierry de Kéguelin distribue son nouveau jeu, *La Guerre des mots*, par correspondance au prix de 190 F par jeu. Pour tout renseignement, tél: 41.61.54.55 ou 41.61.51.78.



AVE CESAR

(Ravensburger / auteur: Wolfgang Riedesser)

Matériel:
- un plateau réversible figurant deux types de parcours
- 6 attelages
- 6 lots de cartes
- 6 pièces de monnaie

But du jeu:
récolter le plus de points possible au cours des quatre manches du jeu.

Le jeu:
chaque joueur reçoit un attelage, une pièce de monnaie et un lot de cartes qui constitue sa réserve de points pour effectuer les trois tours de chaque manche. Avant l'entame du troisième et dernier tour, chaque joueur doit passer par l'Allée impériale, couloir parallèle à la piste d'arrivée et y déposer sa pièce de monnaie. S'il n'y parvient pas, il doit abandonner.
Le joueur qui tire la carte avec la plus forte valeur commence. Chaque joueur prend les trois premières cartes du dessus de son paquet. A son tour de jouer, chacun choisit d'en poser une: il avance alors d'autant de cases que de points indiqués sur la carte choisie (leur valeur est comprise entre 1 et 6). Après avoir posé une carte, il en reprend une de façon à toujours avoir trois cartes en main. S'il est bloqué par ses adversaires, il passe son tour et ne dépose pas de carte. L'attelage en tête n'a pas le droit d'avancer de six cases (sauf au départ).
Le gagnant d'une manche reçoit six points, le second quatre, le troisième trois, le quatrième deux et le cinquième un. Le perdant jouera le premier lors de la manche suivante. Au début de chaque manche, les joueurs récupèrent le lot complet de leurs cartes. Avant chaque manche, les joueurs choisissent le parcours sur lequel ils vont évoluer. Tous doivent suivre le même chemin. Est déclaré vainqueur le joueur qui a récolté le plus de points au total des quatre manches.

Commentaires:
une fois en tête, un attelage d'*Ave Cesar* verra se rapprocher ses suivants tellement le règlement de ce jeu égalise les chances de gagner. Mieux: il place en position de faiblesse l'attelage en tête en l'empêchant d'avancer de six cases.
Tout l'art des conducteurs d'*Av e Cesar* est de bloquer les poursuivants en occupant les cases-croisements. Le summum étant de contraindre l'un de ses adversaires à abandonner en lui barrant l'accès à l'Allée impériale. Condition *sine qua non* de ce jeu: bien gérer son portefeuille de cartes. Corollaire de cet objectif: retenir que chaque lot comporte quatre exemplaires de chaque valeur. Toutes ces explications pour expliquer qu'*Ave Cesar* est une course tactique où la chance est à ranger dans les oubliettes, et où chacun prend un malin plaisir à coincer ses petits camarades, histoire de gagner quelques places. Un jeu idéal au cours duquel les fanas du PMU ne manqueront pas de faire des paris.

EN BREF:
type de jeu: course stratégique
nombre de joueurs: de 3 à 6
clarté des règles: 9/10
matériel: esthétique: 8/10
efficacité: 9/10
originalité: 7/10
prix moyen: 250 F
nous aimons: ♥♥♥



GLOBETROTTER

(Schmidt / auteur: Ken Evoy)

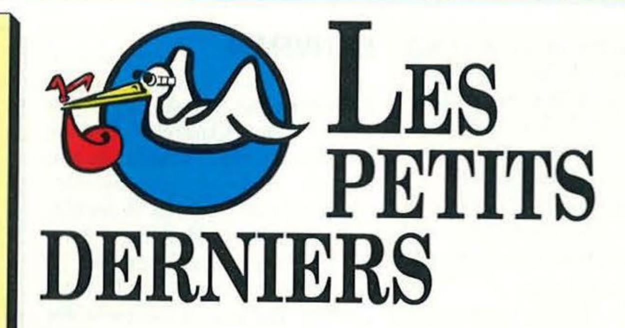
Matériel:
- un planisphère
- 6 pions
- 16 clés
- 90 souvenirs (15 par couleur)
- 2 dés à 6 faces et un à 12 faces
- 70 billets d'avion (2 destinations sur chaque)
- 60 cartes "aventure" (événements)
- 6 mémentos
- chèques de voyage de 100 $

But du jeu:
une fois toutes les clés ramassées sur le planisphère, rentrer à son point de départ en étant le joueur qui en possède le plus.

Le jeu:
les joueurs gèrent leurs déplacements de ville en ville avec à leur disposition des billets d'avion (au départ, un) et une certaine somme d'argent (au départ, 500 $). Dès qu'ils arrivent dans une ville, ils paient un loyer. S'ils ne peuvent payer, leur tour s'achève et ils rentrent à leur ville de départ. Sinon ils peuvent enchaîner les déplacements (air, terre, mer) à leur guise à condition de ne pas s'arrêter dans certaines villes (sur une terre désolée, le tour du joueur s'achève et il rend tous ses billets). Sur terre, les joueurs lancent le dé et se déplacent, au maximum, du nombre de cases indiqué par le dé (moins, s'ils le désirent).Ce jeu se divise en deux phases. Dans un premier temps, chacun essaie de récupérer le maximum de clés. Pour en obtenir, le joueur se rend dans les "villes-clés" ou essaie d'accumuler des souvenirs des continents (pour avoir la clé d'un continent, il faut au moins avoir deux souvenirs dans celui-ci). Dans ces deux cas, le joueur tire une carte et obéit aux indications portées sur celles-ci (réussite, échec, amendes...).Une fois toutes les clés ramassées, si un joueur en possède plus que les autres, il doit rentrer avec dans sa ville natale. Pour l'en empêcher, les joueurs peuvent lui en reprendre. Soit en allant dans une des villes dont il détient la clé: gagne le défi et remporte la clé celui qui le premier réalise 7, 11 ou un double en lançant deux dés. Soit en acquérant plus de souvenirs que lui sur un continent dont le premier possède la clé. Le joueur en tête peut donc changer à tout instant. A tout moment de la partie, un joueur peut acheter des billets d'avion. Pour s'en procurer, il peut également tenter sa chance dans les villes de jeu où est conservé le jackpot (total des amendes payées).

Commentaires:
Globetrotter a deux inconvénients: la lecture des règles dignes des plus indigestes romans fleuves et l'obtention aléatoire des souvenirs et des clés. Une fois ces deux problèmes évacués, les joueurs se passionnent pour ce jeu à condition d'être au moins trois. La partie la plus intéressante consiste à bien gérer ses déplacements. Stratégie ô combien importante quand commence la plus palpitante des phases: toutes les clés ont été distribuées, et le joueur en tête doit alors rentrer à son point de départ. Mais si ses adversaires lui arrachent une de ses clés, la hiérarchie est alors modifiée... Et le jeu de rebondir! Mieux vaut donc réserver plusieurs heures pour jouer à *Globetrotter*.

EN BREF:
type de jeu: parcours et stratégie
nombre de joueurs: 2 à 6
clarté des règles: 5/10
matériel: esthétique: 7/10
efficacité: 7/10
originalité: 6/10
prix moyen: 230 F
nous aimons: ♥♥♥



LES PETITS DERNIERS

RUBIK'S CLOCK

Enfin il arrive en France. Après la RFA en septembre 88, puis l'Angleterre en octobre, la nouvelle invention du professeur Rubik arrive en France. Le *Rubik's clock* est composé de deux faces: sur chacune d'elles, neuf horloges. Pour réussir ce casse-tête, il faut mettre les aiguilles des dix-huit pendules sur 12. Pour faire bouger les aiguilles, on fait tourner quatre roues crantées situées sur la tranche du *Rubik's clock*. Sur chaque face,



quatre boutons poussoirs à placer en position haute ou basse: selon la combinaison choisie, le mouvement de certaines horloges est bloqué. Quand vous bougez les aiguilles sur l'une des faces, d'autres aiguilles sur l'autre face se mettent en mouvement simultanément.

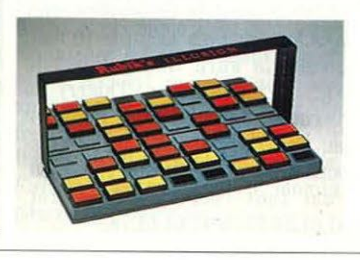
Si le mécanisme de ce casse-tête n'est pas très fonctionnel, l'idée-même est plutôt réussie. Dans le prochain numéro de *J&S*, nous vous proposerons des résolutions mathématique et manuelle de ce casse-tête.

Pour lancer ce nouveau produit, Ideal Loisir a décidé de frapper fort. *"Le risque financier est de l'ordre de 10 à 15 millions de francs"*, avoue le directeur de cette firme. Outre une campagne publicitaire d'importance, un championnat de France est déjà mis en place. Avec tout d'abord des sélections régionales, puis des finales dans douze grandes villes (21 juin) et enfin la finale du championnat de France au mois d'octobre à Beaubourg. Celui qui réalisera le casse-tête le plus vite gagnera un voyage à New York en Concorde.

D'autres produits du professeur Rubik, sous contrat exclusif avec Matchbox Monde (Ideal Loisir a acquis les droits en France), devraient arriver sur le marché: le *Rubik's Strategy* en mai (90 F) et le *Rubik's Illusion* en juillet (130 F). Quant au *Rubik's mathématique*, chut! C'est top secret.

(Ideal Loisir, 100 F)

Le Rubik's Illusion sera en vente en juillet (130 F).



SPIN OUT

Commercialisé aux Etats-Unis depuis septembre de l'année dernière, ce casse-tête s'est vendu à



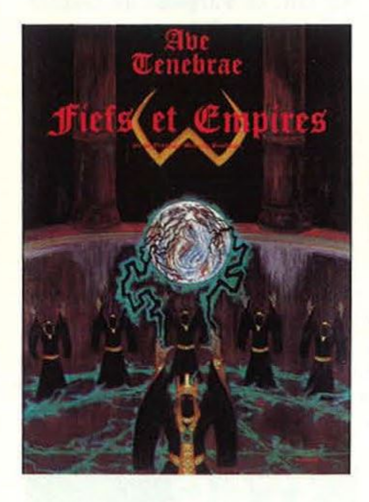
100 000 exemplaires. En RFA, 50 000 exemplaires ont été également achetés. Un joueur sur cinq a trouvé la solution. De maniement très agréable, *Spin Out* ressemble quelque peu au baguenaudier quant à son fonctionnement: ce casse-tête obéit également à une logique binaire.

(Binary Arts Corporation distribué par Imex Management, 89 F)

FIEFS ET EMPIRES

Supplément pour Ave Tenebrae

Petits futés, à vos loupes, *Fiefs et Empires*, comme *Ave Tenabrae* dont il est l'extension, est écrit en gothique. Une ligne, ça va encore mais trente-deux pages, il y a de quoi attraper une migraine.



Cette boîte de jeux est vraiment éditée pour les fans qui ont acheté *Ave Tenabrae*. Pour ceux-là seulement, quelques précisions. *Fiefs et Empires* permet de créer et de gérer des domaines seigneuriaux de grande taille. Dans la boîte, une fiche de pions prédécoupés, deux tables de référence, quatre cartes, un champ de bataille, un dé à 12 faces et, bien évidemment, le livret de règles écrit par François Marcela-Froideval. Dans ce livret, des précisions pour les joueurs d'*Ave Tenebrae* désirant concevoir des champs de bataille; de nouvelles règles pour le combat rapide et de nouveaux pions. A l'heure où la plupart des créateurs et des éditeurs s'orientent vers des jeux faciles d'accès, *Fiefs et Empires* cultive le choix contraire. Plus technique et hermétique que *Fiefs et Empires*, difficile de trouver!

(Jeux Descartes, 220 F)

TAPIPOKER

Un principe simple, le poker d'as. Une adaptation inspirée du poker américain et vous obtenez *Tapipoker*, un jeu créé par le groupe Moulage Général Industriel (MGI). En fait, chaque joueur dispose de cinq dés: sur les faces de ces dés, des figures de cartes à jouer. Les joueurs lancent leur premier dé et le dissimulent à leurs adversaires. Chaque joueur lance ensuite le second et les enchères commencent. Et ainsi de suite jusqu'au cinquième dé.

Après chaque lancer, un tour d'enchères. Et comme au poker, à la fin des enchères, le joueur qui possède la combinaison la plus forte remporte l'ensemble des mises. *Tapipoker* existe en deux versions: luxe et familial. Ce produit sera disponible à partir de la mi-mai.

LES PETITS FRERES DE PICTIONARY

A l'heure où les spots de *Pictionary* déferlent dans les salles de cinéma, les petits frères de *Pictionary* arrivent sur le marché. Ce qui est déjà le signe d'une certaine renommée. Les éditeurs ne copient, pardon, ne s'inspirent que des jeux qui



marchent. Dès que possible, la bande des joyeux testeurs va faire une analyse comparative de *Croq'-Images* (Jumbo), *Images* (Schmidt) et, bien sûr, l'illustre modèle *Pictionary* (Kenner Parker) servira de référence. *A vos Crayons*, le petit dernier de la lignée *Pictionary*, sortira du ventre de Milton Bradley en mai.

P.E.R.S.O.N.N.A.G.E

Supplément pour Warhammer, le jeu de Rôle Fantastique

Comment mettre dans un titre toutes les informations. Pour chaque lettre, un concept: Poids, Enfance, Rang Social, Signes distinctifs, Origines, Naissance, Noms et prénoms, Aspects divers, Généalogie, Etc. Voilà tout ce qui se trouve dans ces nouvelles feuilles de personnages: en tout cinquante



GYM JUNGLE

(SARL Pachis / auteur: Christian Pachis)

Matériel:
- 2 plans de jeu (senior et junior)
- pions-cavaliers et barres
- 2 chevalets
- 120 cartes portant chacune une lettre et un chiffre

But du jeu:
totaliser le plus de points possible en réalisant des alignements de cinq cases numérotées et en utilisant des lettres jokers. On occupe une case (et l'une de ses voisines) en obtenant son numéro par combinaison des chiffres portés sous les lettres utilisées pour former un mot.

Le jeu:
au début de la partie, chaque joueur prend sept barres. Chaque tour se divise en trois temps: le joueur tire sept cartes entre les deux tas consonnes et voyelles. Sur chaque carte, une lettre et un chiffre. S'il le souhaite, il peut piocher une carte qui l'intéresse parmi celles qu'a utilisées son adversaire pour composer le mot du coup précédent.

Après avoir formé un mot, il se sert des chiffres placés en dessous des lettres qui le composent pour calculer un nombre. Toutes les combinaisons sont possibles à condition de n'utiliser qu'une seule fois chaque chiffre. Une fois son nombre obtenu, le joueur dépose un cavalier sur la case où figure ce nombre et sur une case contiguë de son choix.

Le but du jeu est de réaliser des alignements de cinq cases contiguës. On y pose alors une barre. Seules restrictions: on n'a pas le droit de poser une barre sur trois cavaliers alignés (il faut casser son jeu), et une même partie d'un cavalier ne peut être utilisée qu'une seule fois.

Un joueur peut rejouer s'il réussit un mot de huit lettres ou s'il place une barre. Certaines lettres rapportent des bonus. A la fin de la partie, les joueurs totalisent le nombre de points de bonus et le nombre de barres. A noter que plus l'on s'éloigne du centre du jeu, moins les barres placées rapportent de points.

Commentaires:
avec *Gym-Jungle*, Christian Pachis, l'auteur de *Richesses du Monde*, s'est lancé dans un genre totalement différent. Ce cocktail de morpion, du *Mot le plus long* et du *Compte est bon* vise le public mordu des *Chiffres et des lettres*. Bien conçu, il devrait satisfaire les amateurs de ce genre sans toutefois déclencher les passions.

Pour pimenter les parties, mieux vaut prendre un sablier pour limiter le temps de jeu. Sinon les opiniâtres de la réflexion prennent un malin plaisir à endormir leur adversaire et la partie. Autre suggestion: pour se familiariser avec *Gym Jungle*, mieux vaut commencer par jouer une partie sur le plateau junior. Les calculs sont plus simples et la partie plus rapide.

EN BREF:
type de jeu: lettres, chiffres et stratégie
nombre de joueurs: 2 ou 2 équipes
clarté des règles: 8/10
matériel: esthétique: 6/10
efficacité: 7/10
originalité: 5/10
prix moyen: 240-250 F
nous aimons: ♥♥



LE TRESOR DES INCAS

(Ravensburger / auteur: Edith Grein-Böttcher)

Matériel:
• un plateau de jeu figurant une forêt tropicale
• 6 pions en bois
• 9 temples
• 12 mini-cartes de temple
• un trésor
• 160 cartes d'orientation
• 17 cartes-événements et 17 cartes-risques
• 6 cartes de secours
• 2 dés

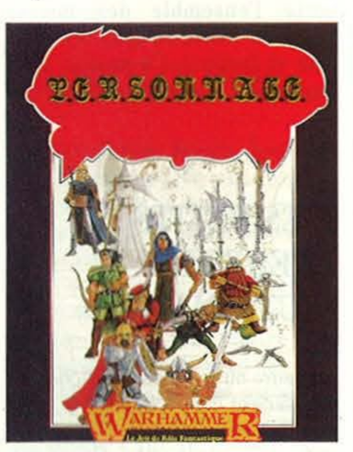
But du jeu:
trouver le trésor et le ramener au camp.

Le jeu:
avant de commencer la partie, les joueurs placent dans huit temples une mini-carte et dans le neuvième un trésor. Ensuite, après les avoir mélangés, ils les répartissent sur les neuf cases-temples prévues à cet effet sur le plateau. Enfin, les joueurs reçoivent cinq cartes de chaque point cardinal et une carte secours qui leur permettra de franchir une rivière. Le plus jeune joueur commence et jette les deux dés. Pour se déplacer, il peut prendre en compte le résultat d'un des deux dés ou le total. A chacun de ses déplacements et pour chaque changement de direction, le joueur doit poser une carte d'orientation correspondant à sa nouvelle direction. S'il fait un double, il n'a pas à déposer de carte d'orientation. Le joueur peut renouveler son stock en arrivant sur les cases "boussole" ou "incas". A ce moment, il tire une carte du talon correspondant. Quand un joueur arrive sur l'une des neuf cases-temples, il ouvre le temple. S'il y découvre une mini-carte, il tire une carte "événement". Si le trésor s'y trouve, il s'en empare. Il doit alors rejoindre le camp. Sa progression est limitée car il ne peut prendre en compte que le résultat d'un des deux dés. Les autres joueurs peuvent s'emparer du trésor à condition d'arriver sur la même case que le détenteur du trésor. Dans ce cas, il exile alors le malheureux sur une île et rejoue. Cette méthode de "combat" peut être utilisée contre n'importe lequel de ses adversaires et à tout moment du jeu. Gagne celui qui réussit à faire entrer son pion coiffé du trésor à l'intérieur du camp.

Commentaires:
Le Trésor des Incas représente l'exemple type du jeu familial où parents et enfants trouveront, chacun, un certain plaisir. Ce jeu nécessite un minimum de stratégie pour gérer le stock des cartes qui s'épuise au fil de la partie. Là s'immisce la seule imprécision de la règle: que doit-on faire des cartes d'orientation posées sur le plateau? Les réintégrer au stock commun ou les ranger définitivement? A quatre, la chance n'intervient que dans le tirage des dés. Inconvénient limité par la possibilité de prendre en compte le résultat d'un des deux dés ou le total. *Le Trésor des Incas* est une bonne initiation au jeu de stratégie pour les plus jeunes.

EN BREF:
type de jeu: parcours et stratégie
nombre de joueurs: 2 à 6 joueurs
clarté des règles: 6/10
matériel: esthétique: 7/10
efficacité: 8/10
originalité: 5/10
prix moyen: 160 F
nous aimons: ♥♥

feuillets recto-verso pour noter toutes les indications possibles et imaginables sur le personnage joué.Ce supplément est prévu pour jouer dans l'Empire. Hormis ces fiches pratiques, un livret explique en détail tous les détails classiques indispensables pour jouer à *Warhammer*: les joueurs pourront ainsi créer un surnom à partir de sa profession.



A noter l'effort effectué pour situer les personnages par rapport à leur passé. Pour le reste de la production, il faudra attendre la mi-mai pour voir dans lesrayonnages le premier volet de la Campagne Intérieure intitulé *La Campagne Impériale*. Les joueurs y seront invités à sauver la ville dans *Ombres sur Bögenhafen* après s'être familiarisé avec cette campagne dans *Erreur sur la Personne*.

(Jeux Descartes, 98 F)

GOLDFINGER

Scénario pour James Bond, le Jeu de Rôle

Après *Dr No*, ce scénario, écrit par Robert Kern, emmène les joueurs à la poursuite du machiavélique Goldfinger. Leur mission de départ: trouver comment Goldfinger organise le trafic d'or. Bien vite, ils comprendront qu'ils doivent empêcher les mines de Johannesburg de sauter et bien sûr qu'ils doivent sauver le monde.

Ce scénario est bâti comme le précédent: c'est-à-dire qu'il reprend les scènes principales du film ainsi que les personnages les plus importants, mais ce scénario change l'intrigue: ainsi le chat n'attaquera pas Fort Knox mais les mines de Johannesburg. Dans ce livret de 56 pages présenté de la même façon que *Dr No*, la traduction du scénario américain, des plans redessinés (installations, lieux parcourus en Suisse, au Kentucky et à Johannesburg) et des documents de jeu. Enfin il est prévu que le pack du maître de jeu pour *James Bond* sorte en juin.

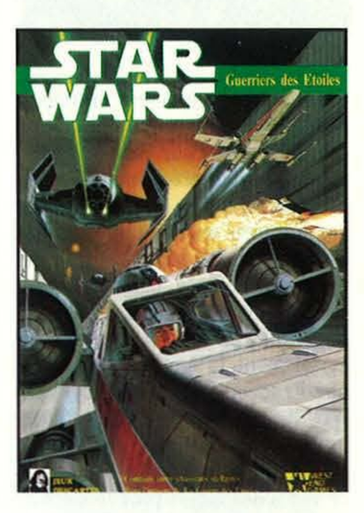
(Jeux Descartes)

STAR WARS

Guerriers des Etoiles

Ce jeu de plateau peut être joué indépendamment ou en complément de *Star Wars, le Jeu de Rôle*. En fait, ce wargame de l'espace définit les combats entre chasseurs stellaires. Cette boîte contient une carte en couleurs de l'espace (55× 85), 80 pions vaisseaux en couleurs et 100 marqueurs de jeu, une planche cartonnée d'astéroïdes et de destroyers stellaires, une liasse de fiches de contrôle (type carnet de bord), un écran de références, un livret de quarante-huit pages contenant des règles standards, avancées et optionnelles, ainsi que des scénarios et six dés.

Côté prévision concernant le jeu de rôle: cet été, devrait sortir *La*



Chasse à l'homme sur Tatooine où les PJ doivent mettre la main sur Tolon, un homme célèbre qu'on croyait mort.

(Jeux Descartes, 220 F)

ADONNEZ-VOUS AU BRIDGE

Encore une fois, José Le Dentu vient d'écrire un ouvrage sur son jeu préféré: *Donnes Extraordinaires*, Editions Le Bridgeur, 130 F. Dans ce livre, les donnes extraites des grandes compétitions de ces dernières années, sont présentées sous forme de problèmes dans tous les compartiments de jeu: enchères, entame, défense, jeu de la carte.

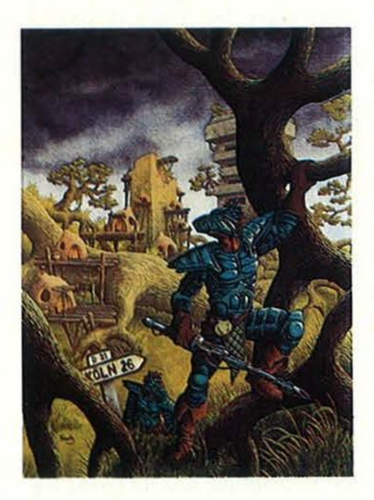
(Editions le Bridgeur, 130 F)

LE KIOSQUE



• *Tatou*, n° 3, 30 F.

Si *Hawkmoon* a la part belle dans ce numéro trois, le dossier spécial, *La Fureur de Dracula*, retiendra notre attention avec des conseils de jeu, des stratégies de jeu, des règles



additionnelles et optionnelles, mais aussi quinze cartes supplémentaires à découper parfaitement sembables à la carte de la boîte.

Pour *Hawkmoon*, la description des cinq ordres Granbretons (ordres guerriers définis par un animal); un scénario *Leviathan* où les PJ doivent sauver le monde (encore une fois) après qu'une machine du IIIe millénaire fut réactivée; ensuite un autre scénario, *Les Loups de Boldhome* (description, plans et illustrations de la ville de Boldhome); enfin la seconde partie de l'article sur les Elémentaires (huit nouveaux types d'Elémentaires décrits).

Pour *Stormbringer*, un grand scénario *Le Cœur du Démon* où les PJ doivent récupérer une pierre précieuse cachée dans le cœur du démon; et un article qui précise les buts et les motivations des démons souvent invoqués dans ce JdR.

Enfin pour *Tank Leader Front Ouest*, des règles additionnelles et trois scénarios tous en rapport avec l'opération Market Garden: ce jour-là de septembre 1944, Montgomery déclencha une offensive aéroportée pour ouvrir aux Alliés l'accès de l'Allemagne du Nord. Cette opération fut un échec, les blindés allemands ayant stoppé l'offensive.

•*Loi et Chaos*, n° 3, 25 F, bimestriel.

Avec ses deux scénarios et ses deux dossiers pour *RuneQuest*, comment ne pas tomber, nous aussi, amoureux de ce jeu? Vous y trouverez en plus un scénario vampirique pour *L'Appel de Cthulhu*, et un autre pour *Stormbringer*, des présentations de jeux (*Hawkmoon* et *Animonde*), les BD et toutes les rubriques habituelles. De quoi couver à plaisir le virus... JdR!

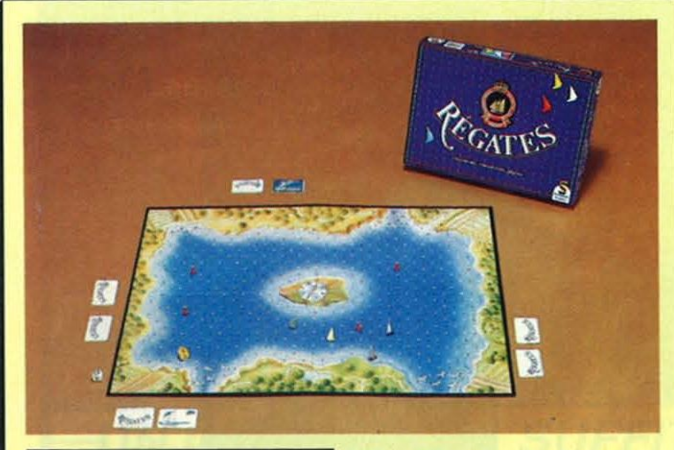
•*Casque Sanglant, Titre Plagié*, n° 3, 100 FB ou 20 F pour 2 numéros, parution irrégulière.

Le zine du mouvement ludique belge *Castel Rock* aura bientôt une parution régulière: il deviendra bimestriel à partir du n° 4. Déjà le n° 3 s'est amélioré: une revue de presse, une couverture (si, si!), et toujours des aides de jeu (pour wargames), des critiques et des rubriques pratiques (le guide des jeux, le recensement des clubs). N'oubliez pas que *Castel Rock* a aussi lancé une ligue internationale de *Blood Bowl* par correspondance. Renseignez-vous!

Didier Delhez, 13, clos des Béguines, 4850 Verviers. Belgique.

•*La gazette de Polystyrène JR*, n° 1, 12 F, bimestriel.

Ca y est; Polystyrène vient enfin de sortir le premier numéro de sa gazette (depuis le temps que j'en entends parler!). Première (bonne) surprise: la mise en page est soignée et "*Sophie...stiquée*" (pour reprendre les termes du rédac'chef). Secondo, la lecture y est agréable et les articles attrayants. Seul petit défaut, le prix. Mais c'est promis, le n° 2 sera deux fois plus gros! Dans



REGATES

(Schmidt)

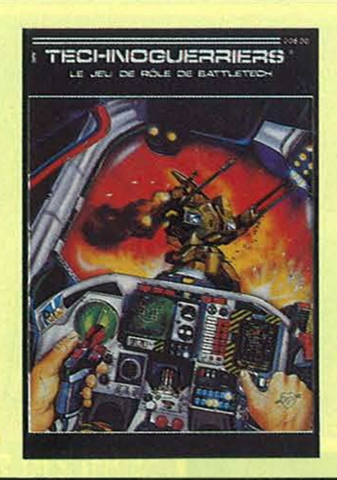
Matériel:
- une carte marine
- 6 voiliers
- 2 dés spéciaux de course
- 6 cartes "Spi"
- 12 cartes "Bourrasque"
- 4 bouées
- une rose des vents à fixer sur une île

But du jeu:
franchir le premier la ligne d'arrivée de la régate.

Le jeu:
les joueurs choisissent chacun un voilier, prennent une carte "Spi", deux cartes " Bourrasque", délimitent avec les bouées le parcours de la régate et choisissent l'un des deux dés pour toute la course. Pour le départ, la flèche de la rose des vents est placée de façon à ce que tous les bateaux soient face au vent. La course peut alors commencer.
Pendant les deux premiers tours de jeu, les voiliers doivent rester derrière la ligne de départ. Le premier joueur jette le dé choisi. Si le dé indique 1, 2 ou 3, les joueurs parcourent le même nombre de sections. Le nombre de cases d'une section est déterminé pour chaque joueur par la position de son bateau par rapport au vent. Si le dé indique une flèche, le joueur tourne la rose des vents d'un cran dans un sens ou l'autre selon la couleur de la flèche.
Un joueur continue à jouer tant que le dé n'indique pas de nombre. Avant de déplacer leur bateau, les joueurs peuvent le tourner de 45° vers la gauche ou la droite. Ensuite, tous déplacent leur voilier du nombre de sections indiqué.
Les cartes "Bourrasque" augmentent d'une case la section parcourue. Chacune d'elles n'est utilisée qu'une fois. Par vent arrière ou grand largue (vent de côté venant de l'arrière), un joueur peut naviguer sous spi en abattant sa carte: le bonus est alors le même que pour une bourrasque. Cette carte est utilisable plusieurs fois.

Commentaires:
quel dommage que les voiliers dessalent sans arrêt et que la rose des vents ne soit pas réellement fixée sur la carte. Ces petits ennuis gênent considérablement les joueurs dans la pratique. Sinon ce jeu serait encore plus séduisant.
Régates, ressorti des stocks de 3M, est une excellente simulation des régates. Même les départs, si difficiles à prendre, sont parfaitement rendus. Gare aux imprudents: ils devront faire demi-tour pour repasser la ligne de départ au moment voulu.
Un conseil: mieux vaut utiliser le dé jaune pour rendre les courses plus tactiques. Avec le dé blanc, le vent tourne trop souvent.
Par ailleurs, cette simulation nautique fera découvrir aux marins d'eau douce les bases de la navigation, notamment aux plus jeunes. Quand ils seront coincés le long d'une côte, ils apprendront très vite à louvoyer en tirant des bords. Un divertissement amusant, tactique et familial. Et si le matériel était plus efficace...

EN BREF:
type de jeu: simulation nautique
nombre de joueurs: 2 à 6
clarté des règles: 7/10
matériel: esthétique: 5/10
efficacité: 3/10
originalité: 5/10
prix moyen:
nous aimons: ♥♥



LES TECHNOGUERRIERS

Le jeu de rôle de Battletech
(Hexagonal / auteurs: Richard Meyer, Walter Hunt et Evan Jamieson)

Matériel de jeu:
- un livret de 156 pages
- dé non fourni

Le jeu:
après le jeu sur plateau *Battletech* présenté dans le n° 51 de *J&S*, voici le jeu de rôle de Fasa importé en France par Hexagonal. L'action se situe à la même époque, le XXXIe siècle, dans un monde où guerres et conflits se succèdent sans trêve.
La technologie guerrière a atteint un stade ultime avec les Battlemachs: fers de lance de cette civilisation guerrière, ces machines de guerre à l'aspect vaguement humanoïde mesurent entre 10 et 12 mètres et possèdent un armement des plus complets.
Chaque joueur incarne un technoguerrier, c'est-à-dire le pilote d'une de ces machines à tirer, et devra accomplir diverses missions guerrières.
Mais avant de combattre, chaque joueur doit créer son personnage qui appartient à l'une des maisons régnantes et qui possède des capacités et des compétences. Mieux vaut dans l'intérêt du jeu que chaque joueur incarne plusieurs personnages: un technoguerrier et un autre (technicien, éclaireur...).
Une fois les personnages créés, il faut ensuite établir une unité de "machs" afin d'en connaître la taille et les forces (soutiens aériens et en hommes). Tout cela terminé, en avant pour la gloire... ou la mort...

Commentaires:
du point de vue de la "jouabilité", pas de problème si l'on est un vieux briscard des jeux de rôle et en même temps un fana de ces robots-machines de guerre. Les règles sont détaillées, cohérentes et complètes.
En revanche, inutile pour les novices d'ouvrir le livret. La définition même du jeu de rôle n'est que survolée, le but des joueurs est vague (à part combattre et combattre) et la mise en place du jeu trop longue.
De plus, le livret ne donne aucun scénario "prêt à jouer" pour se familiariser avec ce monde hypertechnologique. Quant à l'intérêt même du jeu, c'est à chacun de choisir: on aime ou on n'aime pas!
Mais à notre avis, il s'agit plus d'un super wargame avec pions personnalisés que d'un véritable jeu de rôle. Impossible, par exemple, de découvrir une clairière où se reposer après avoir vaincu un terrible danger! Tout ce qu'on vous demande c'est de ne pas lâcher les commandes et de ne faire aucune erreur: la moindre inattention serait fatale. Mettez-vous dans la peau d'un Bioman ou d'un Goldorak (adulte) et tout ira bien!

EN BREF:
type de jeu: jeu de rôle
nombre de joueurs: 2 et plus
matériel: esthétique: 4/10
efficacité: 5/10
originalité: 4/10
clarté des règles: 6/10
prix moyen: 140 F
nous aimons: ♥

ce numéro, un scénario pour *Pendragon*, un article sur le château fort, la ville et le mobilier. Et l'énoncé de ce qui constituera les rubriques régulières: la nouvelle, le hit scénars, les livres de chevet, l'affiche détournée...Longue vie donc à la gazette...

Abonnement 6 numéros: 60 F, 12 numéros: 115 F; par chèque adressé à l'ordre de Philippe Kann, 64, rue du Château des Rentiers, 75013 Paris.

•*Eniz,* n° 6, 3 timbres à 2,20 F par numéro ou 28 F pour 5 numéros, mensuel.

Voici six pages, qui contiennent un banc d'essai de *Koros*, avec la présentation de son premier supplément, *Thryra*; un scénario pour *AD&D*; une fiche de présentation d'un nouveau robot pour *Battletech* et pour ne pas mourir idiot, une aide de jeu pour *AD&D* , à savoir, "Comment se faire une baston bien mortelle". Suite au prochain numéro...

•*Cahiers ludiques,* n° 3, 10 F, parution irrégulière.

Voilà un fanzine bien balancé, mi-figue mi-raisin, sérieux et caustique. On y cause de jeux de rôle, de Grosbillisme, de SF et des derniers potins. On y trouve de la BD, des interviews, des dessins et pêle-mêle une rubrique "Devine qui vient dîner ce soir" (ça vous rappelle bien quelque chose, non?) consacrée aux zines. Le tout en seize pages.

•*La Feuille d'aventure,* n° 1, 2 F, parution irrégulière.

Voilà un zine qui porte bien son nom! Cette feuille (en fait quatre pages), rêve pourtant de s'épanouir, et de se colorier! Il faut dire qu'elle est éditée par la Guilde Flandres Artois, nouvellement créée. Les clubs adhérents trouveront un calendrier et les échos concernant la vie de leur Guilde, et pourront s'exprimer librement dans une page qui leur sera réservée. A suivre... Pour tout contact: 27 98 99 88.

•*Galactic News,* n° 4, 24 F pour 5 numéros, bimestriel.

La vocation de *Galactic News*, zine de quatre pages, est de servir de toile de fond pour tous (ou presque) les jeux de science-fiction. Si vous apportez votre soutien en envoyant dessins (le zine adore les dessins) ou articles, le rédac'chef vous envoie gratuitement le numéro (ou prolonge votre abonnement). Alors, mordus de SF, à vos crayons!

• *La missive d'information de la Guilde des Fines lames,* n° 5, bimestriel.

Ce numéro 5 est gratuit, mais strictement limité aux membres de la Guilde et aux participants du "live role-play" *Aratorix III*. Vous trouverez donc dans ce numéro toutes les informations nécessaires pour y participer: le back-ground, les règles du jeu, le programme et les informations pratiques, les conditions... Et en supplément, pour vous aider, les "trucs et astuces pour réaliser des costumes médiévaux".

LE MOIS PROCHAIN

• *Les Chahuteurs* (Schmidt): gare aux copieurs, le maître d'école est entré dans la pièce. Les mauvais garnements que sont les joyeux testeurs vont-ils finir au coin?



• *City* (Schmidt): un jeu annoncé à grand renfort de louanges. A vérifier.

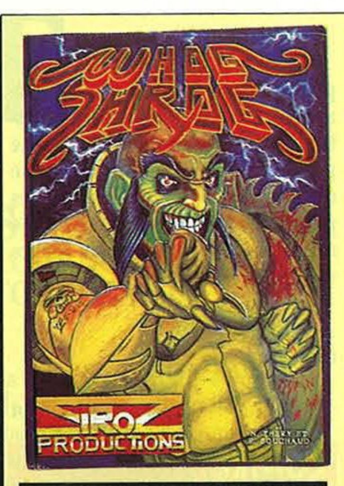
• *Gendarmes et Voleurs* (Schmidt): cette petite boîte cache-t-elle un grand jeu?

• *La Chasse aux diamants* (Schmidt): Sid Sackson sera-t-il digne de Sherlock Holmes?

• *Monte Carlo Gamble* (France Cartes), jeu sur le casino, va-t-il faire sauter la banque?

• *Silence on tourne* (France Cartes) rompra-t-il le cycle infernal des questions-réponses sur le cinéma?

Pascal Gros avec la collaboration de F. Cayla, D. Guyot, R. Sublett et la bande des joyeux testeurs.



WHOG SHROG

(Siroz Productions / auteurs: Nicolas Théry et Eric Bouchaud)

Matériel:
- un livret de 80 pages
- dé non fourni

Le jeu:
Whog Shrog est un jeu de rôle qui se déroule dans un univers futuriste où les technologies les plus subtiles côtoient les plus frustres. Depuis leur plus tendre enfance, les Whogs Shrogs, formidables seigneurs de la guerre, sont éduqués pour être des combattants parfaits au service de leur maître, Talkérus, le Boucher de l'Univers. Lorsqu'ils sont envoyés en mission, les Whogs Shrogs n'ont qu'un mot d'ordre: réussir ou mourir.
Le Whog Shrog est un humain (?) surentraîné, défini par des caractéristiques somme toute assez classiques: force, constitution, habileté, témérité et réflexes. A ces qualités s'ajoutent une compilation des cinq sens et un système équivalant aux points de vie: le potentiel vital du corps est "découpé" en onze parties (tête, jambes, pieds, torse, etc.). Enfin, des compétences en tous genres (médecine, armes, intimidation, survies, commando,...) achèvent la création d'un Whog Shrog.
Dans ce jeu où combattre est chose commune, l'armement occupe une part prépondérante. Le passé technologique de l'univers créé permet l'apparition d'armes sophistiquées (grenades atomiques) ou délirantes (scie circulaire adaptée sur le poignet). De même, les vaisseaux spatiaux, complexes et fort détaillés, sont à gérer avec une vraie fiche de personnage.
Le jeu fonctionne comme tout jeu de rôle, faisant appel à des jets de dés que l'on compare aux capacités chiffrées des personnages. Le système de combat n'est heureusement pas trop compliqué: globalement il se résume à déterminer l'initiative, puis le toucher et enfin, si le toucher est réussi, à localiser la blessure.
Whog Shrog présente deux originalités. Premièrement, l'expérience s'acquiert directement par la réussite des actions: pour augmenter une compétence de combat, il faut réussir dix actions, tandis que cinq réussites rapporteront un pour cent dans n'importe quelle compétence classique. Mais surtout le jeu prend un tour curieux lorsqu'on apprend que ces brutes épaisses "s'humanisent" au cours de leurs missions. Elles découvrent des sentiments qu'elles ignoraient (amour, doute, émotions artistiques, etc.) et qui vont désormais interférer avec leurs objectifs de destruction. Le manuel présente enfin les principales créatures qui peuplent cet univers ainsi qu'un scénario d'initiation de dix pages (*Warpage Total!*) et un lexique.

Commentaires:
les auteurs de *Whog Shrog* le définissent comme *"un jeu de fous dangereux visiblement écrit pour des détraqués"*. Puisant ses références dans les bandes dessinées de Druillet ou Corben, c'est un jeu d'ambiance *"science-fiction gothique"*. Hélas, les illustrations qui parsèment l'ouvrage passent allègrement du dessin fouillé et travaillé au croquis inachevé.
Whog Shrog va rejoindre la pléthore de jeux de rôle violents, excessivement "machos" et trop souvent superficiels. Bien que l'ambiance de ce jeu soit plutôt originale et que son système ludique soit un cocktail réussi des meilleurs mécanismes existants, *Whog Shrog* demeure un jeu de spécialistes, de fondus. A l'opposé d'une incitation à découvrir le jeu de rôle.

EN BREF:
type de jeu: jeu de rôle
nombre de joueurs: 2 et plus
clarté des règles: 6/10
matériel: esthétique: 4/10
efficacité: 5/10
originalité: 5/10
prix moyen: 134 F
nous aimons: ♥♥

HURLEMENTS

AMBIANCE HISTORIQUE AVEC CE JEU DE ROLE DE JEAN-LUC ET VALERIE BIZIEN, DEUX INSTITS PAS TOUT A FAIT COMME LES AUTRES. SI L'ON EN CROIT L'AVANT-PROPOS DE CE JDR, PAS QUESTION DE JETER LES DES A TOUT BOUT DE CHAMP: AMBIANCE AVANT TOUT SOUS LA FORME D'UNE COURSE A TRAVERS LE TEMPS DANS LA FRANCE. NOS IMPERTINENTS TESTEURS, DIGNES SUCCESSEURS SPIRITUELS DE SAINT THOMAS, ONT VOULU JUGER PAR EUX-MEMES. A MA DROITE, L'AVOCAT DANS SA LONGUE TOGE NOIRE. A MA GAUCHE, L'ACCUSATEUR PUBLIC AUX PROPOS ACERBES. ENTRE LES DEUX, DIFFICILE DE TRANCHER.

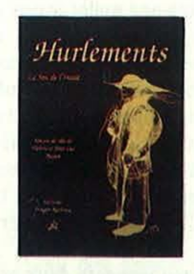
(Editeur: Dragon Radieux / auteurs: Jean-Luc et Valérie Bizien)

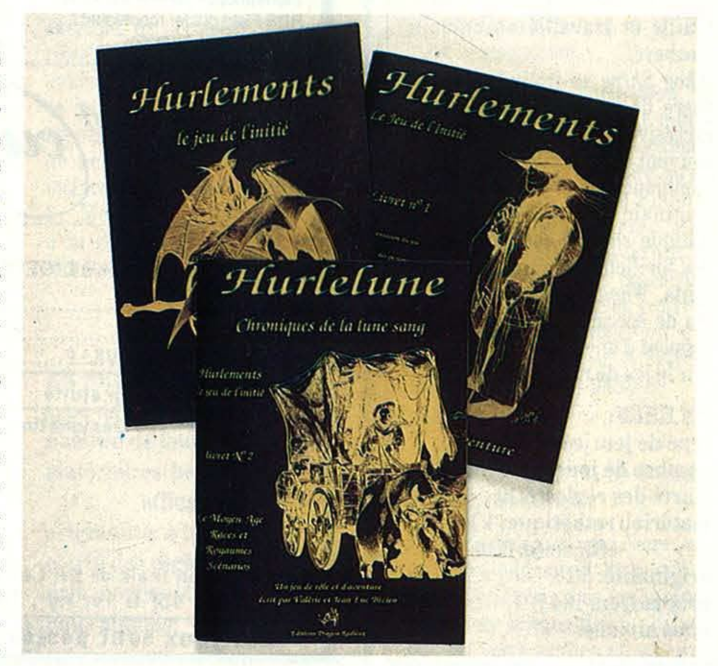
Matériel:
- 3 livrets
- dés non fournis
- écran du maître de jeu

Le jeu:
cette édition de base limite l'époque au Moyen Age: sont prévues dans les mois à venir des extensions pour les siècles suivants. Il est difficile de parler d'un jeu de rôle où seul le meneur de jeu peut lire les règles. En effet, dans *Hurlements*, où l'ambiance et le dialogue sont privilégiés, les joueurs ne doivent connaître qu'un minimum de choses, leur condition sociale et l'apparence animale de leur double personnalité. Certains rôlistes pouront s'en offusquer mais, après tout, seuls le rêve et l'aventure importent. Il nous est donc impossible de dévoiler les règles. Pour plus de précisions, le maître de jeu met en scène, joue un rôle et donne les résultats des actions entreprises par les joueurs. Tout cela pour dégager les joueurs de toute gestion afin qu'ils se consacrent uniquement à leur rôle. Ils auront la possibilité de lire le second livret dans lequel sont décrits tous les animaux et précisées les époques historiques. Mais sans lire les différents scénarios.

POUR

Priorité est donnée à l'ambiance dans *Hurlements*. Elle découle d'une histoire merveilleuse et d'un rythme soutenu que peuvent ne point rompre les multiples jets de dés et autres techniques de gestion habituelles si le MJ y met du sien. L'originalité de *Hurlements* réside dans le thème même du jeu, la métamorphose, consciente ou inconsciente, des personnages en garous (chien, chat, loup, chauve-souris...), mais aussi dans la manière d'interpréter leurs rôles. Le joueur peut très bien, à son gré, modifier le comportement de son personnage.
La création de personnage est simple et rapide: le joueur jette 1d12 (animal fétiche) et 1d4 (classe sociale). Mais contrairement aux JdR traditionnels, le maître du jeu ne lâche pas à l'envolée: *"Bon, alors tu es une chauve-souris et tu appartiens à la classe bourgeoise. OK? C'est qui le joueur suivant?..."*. Non! Dans *Hurlements*, les dés sont lancés, le maître de jeu fait entrer immédiatement les joueurs dans la légende. *Hurlements*, c'est avant tout le plaisir de s'entendre conter une belle histoire. Et rien, en cours de partie, ne doit provoquer de baisse de tension. Ainsi, le jeu est conçu de telle manière que le MJ ne lance que très rarement les dés; et il n'a pas à consulter plus souvent ses tables. Peut-être parce que le jeu est avant tout diplomatique. Pour inciter à rester paisible, le combat, qui nécessite, lui, une plus grande technique, est très meurtrier. D'autre part, le maître de jeu incarne un personnage, le plus important du jeu, celui du Veneur qui guide les actions des personnages et mène la caravane où il le veut.
Ici, le MJ est à la fois spectateur, arbitre et acteur. Arbitre, il guide les joueurs; acteur, il dirige les personnages. Lui seul a accès aux règles, lui seul doit savoir. Les joueurs non-initiés sont donc déchargés du poids de la lecture et de l'apprentissage de l'univers en question. N'importe qui peut donc jouer à *Hurlements*. Novice ou mordu du JdR auront la même facilité d'adaptation et d'implication.
C'est donc au fil des parties que les joueurs seront amenés à connaître plus en détail cet univers et à affiner leur personnalité et leurs caractéristiques, aidés dans leur tâche par le Veneur. Comme le jeu se déroule du XIe au XIXe siècle, les possibilités et choix de scénarios ne manquent pas. L'histoire de France regorge de légendes.





originalité: 7/10
nous aimons: ♥♥♥

Dominique Guyot

CONTRE

Mettez un mauvais meneur de jeu dans *Hurlements* et tout se désagrège. Tellement tout repose sur lui, sur son talent de conteur, sur ses connaissances historiques. Mettez un Gros Bill comme MJ, et *Hurlements* va dégénérer en batailles rangées où les joueurs ne cesseront de jeter les dés.
Car contrairement aux vœux pieux des auteurs, il est possible de souvent jeter les dés dans *Hurlements*. Tout est fonction du MJ. Et ce dernier risque de se lasser très vite, contraint de par ses connaissances à ne jamais être joueur.
Voilà le second inconvénient de ce JdR: plus les joueurs découvrent les mécanismes de jeu, plus ils montent en grade, plus vite ils ne pourront plus jouer. Une seule solution: devenir MJ et de façon irréversible. A noter que le mécanisme pour gravir les échelons n'est pas très clair: le MJ est souvent obligé de faire des aller-retour en lisant les règles. Enfin les joueurs, novices en particulier, risquent fort d'être perdus au début du jeu: sans autre notion que la lecture d'un livret historique, ils risquent fort d'agir à l'aveuglette. Une fois les mécanismes assimilés, les joueurs risquent de se lasser du thème répétitif de la caravane. Quand la caravane continue, les joueurs quittent *Hurlements*. Un bon conseil: avant de jouer à *Hurlements*, mieux vaut vous dénicher un bon MJ. Sinon, tout est possible. Y compris le pire.

originalité: 4/10
nous aimons: ♥

Pascal Gros

EN BREF:
type de jeu: jeu de rôle
nombre de joueurs: à partir de 2
clarté des règles: 5/10
matériel: esthétique: 7/10
efficacité: 7/10
prix moyen: 189 F

ECHECS ELECTRONIQUES

SPHINX DOMINATOR TOUT NOUVEAU, TOUT BEAU



La dynastie des échiquiers électroniques s'enrichit d'une nouvelle famille : CXG qui propose toute une gamme de machines qui portent le nom de *Sphinx*. Il y a deux mois, nous vous avons présenté le *Sphinx Junior*, beau mais peu performant. Aujourd'hui, le *Sphinx Dominator* est non seulement beau et fort, mais il a encore bien d'autres atouts pour séduire.

C'est un ordinateur semi-sensitif avec une diode par case, ce qui n'est pas si courant à ce prix: 2 500 francs. Les 16 touches du clavier sont très agréables, les couleurs bien choisies: cases noires et crème, clavier bordeaux. 32×26×3,5 cm; poids 1 100 g. Fonctionne sur piles (4 × 1,5 V) ou secteur. Deux écrans d'affichage à quatre caractères donnent beaucoup d'informations sur la partie en cours:

- temps écoulé,
- évaluation de la position,
- profondeur d'analyse,
- ligne de jeu principale sur 6 demi-coups,
- compteur de coups.

Le niveau de jeu est excellent dans toutes les phases de la partie.

- Ouvertures: 1 200 lignes de jeu, 8 000 coups et la possibilité d'en mettre en mémoire 3 000 de plus.
- Milieu de jeu: le *Dominator* est bon tacticien comme le montre la grille de tests, excepté le diagramme 6 non résolu en une heure. Il est parmi les meilleurs, souvent plus rapide que des programmes beaucoup plus coûteux.
- Finales: là encore son jeu est très raisonnable malgré quelques lacunes.
- Problèmes: très rapide sur les mats en 2, 3 et 4 coups. Le programme fait 32 K. Microprocesseur 6502 tournant à 4 Megahertz. 8K de mémoire vive.

Tout cela donne un classement Elo voisin des 1 900, c'est-à-dire que ce *Sphinx Dominator* rivalise avec le *Super Forte* et le *Méga IV* qui coûtent l'un et l'autre 4 000 francs!

Cet excellent programme est dû au Hollandais Franz Mors qui avait auparavant réalisé le *Méphisto Mondial* et le *Méphisto Super Mondial*. Il n'est pas certain qu'Hegener et Glaser aient eu raison de le laisser partir chez CXG, car cette firme de Hong Kong affirme désormais de solides ambitions: rivaliser à armes égales avec les quatre grands: Hegener et Glaser, Fidelity, Novag et Saitek. Le *Sphinx Dominator* est un bel atout dans ce projet.

Diagrammes parus dans le numéro 47	**Sphinx Dominator CXG-239**	Rappel du meilleur
Diag 1	38 s	Méphisto Dallas 32 bits Méphisto Rome 32 bits Méphisto Almeria 32 bits: 4 s
Diag. 2	40 min 41 s	Elite Avant-Garde: 1 min 57 s
Diag. 3	1 min 20 s	Méphisto Rome 32 bits: 4 s
Diag. 4	28 s	Leonardo Maestro 6 Méga: 10 s
Diag. 5	3 min 50 s	Méphisto Méga 4 6 Méga: 2 min 27 s
Diag. 6	Non trouvé en 1 heure	Constellation Super Forte 6 Méga: 1 min 7 s
Diag. 7	6 min 37 s	Méphisto Alméria 32 bits: 14 s
Diag. 8	5 min 55 s	Méphisto Méga 4 6 Méga: 1 min 9 s
Diag. 9	Non trouvé en 1 heure	Leonardo Analyst Turbo King, Stratos Simultano: 0 s

DEEP THOUGHT, SUPER FAVORI

C'est à Edmonton, au Canada, qu'aura lieu le 6e championnat du monde des ordinateurs d'échecs, du 28 mai au 1er juin 1989. Cette épreuve se dispute tous les trois ans alternativement en Europe et en Amérique du Nord. En 1986 à Cologne (RFA), *Hitech* était archi-favori, mais avait perdu le titre à la dernière ronde contre *Cray Blitz* tenant du titre 1983. La surprise serait encore plus considérable si cette année *Deep Thought*, le calculateur phénomène de l'université Carnegie Mellon de Pittsburgh, ne l'emportait pas. Toutefois, étant donné le très faible nombre de rondes, 5 pour 24 participants, un "accident" est toujours possible. On suivra avec une particulière attention la prestation des deux meilleurs programmes commercialisés, les micros de Fidelity et Hegener et Glaser. L'écart entre les grosses machines, calculant plusieurs centaines de milliers de coups par seconde, et les micros, qui n'en analysent "que" 7 à 8 000 s'est considérablement restreint ces dernières années, au point que lors du dernier championnat d'Amérique du Nord, disputé fin 1988, le prototype de Fidelity avait fait jeu égal avec *Deep Thought* tout en calculant environ quatre-vingts fois moins vite!

Ce championnat sera sans doute le plus ouvert de tous, car de nombreux autres programmes que *Deep Thought, Hitech, Méphisto* et *Fidelity* paraissent en mesure de s'illustrer: *Lachex* (E-U), *Phœnix* (Canada) sans compter *Cray Blitz* qui est tout de même le tenant depuis six ans.

De belles combinaisons en perspective à défaut de belles parties, car n'oublions pas qu'aucun de ces programmes n'a de plan lorsqu'il joue une partie.

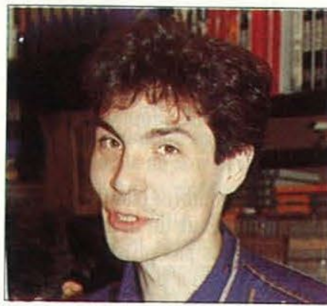
PIERRE NOLOT

QUAND LE JEU DEVIENT UN METIER

QUAND LE JEU EST VOTRE VERITABLE PASSION, QUAND VOUS CONSACREZ TOUS VOS WEEK-ENDS A JOUER AU MONOPOLY, AU BRIDGE OU A CES FAMEUX JEUX DE ROLE, COMMENT ARRIVER FRAIS ET DISPOS LE LUNDI MATIN AU BUREAU OU AU LYCEE? L'ENFER DU JEU VA VOUS RENDRE DINGUE... IL FAUT TROUVER UNE SOLUTION... JEUX & STRATEGIE A DECIDE DE VOLER AU SECOURS DE SES LECTEURS DESPERES! IL N'Y A PAS TRENTE-SIX SOLUTIONS... FAITES DU JEU VOTRE METIER!

Pas vraiment convaincu? Pour que vous vous fassiez une idée par vous-même, nous nous sommes rendus chez plusieurs de ces "fondus" du jeu, qui ont décidé un beau matin de changer de métier et de "vivre" grâce au jeu. Mais quand le jeu devient un métier, reste-t-il une passion...?

Eric Oger, 24 ans, est depuis près d'un an vendeur à L'Œuf Cube, célèbre magasin du 5e arrondissement parisien, spécialisé dans le jeu de rôle, les wargames et autres jeux de simulation.



Jeux & Stratégie: Comment êtes-vous devenu vendeur à L'Œuf Cube?

Eric Oger: J'étais économe dans un hôtel. Depuis près de six ans, je passais tous mes week-ends et plusieurs soirs par semaine à jouer à *Donjons & Dragons* et à *L'Appel de Cthulhu*. Le jeu de rôle était devenu pour moi une véritable passion. Mon travail me semblait bien terne à côté de mes aventures fantastiques... Alors, un jour, j'ai décidé de tout quitter et de travailler dans un magasin de jeux. J'ai fait une dizaine de boutiques et je suis tombé sur L'Œuf Cube, dont j'étais d'ailleurs client auparavant. J'ai eu de la chance, car ils cherchaient un vendeur...

J&S: Depuis que vous êtes vendeur, jouez-vous toujours autant?

E.O.: Non, je dois l'avouer! Je suis sûr qu'un boucher mange moins de viande que ses clients... Pour moi, il s'est passé le même phénomène. Depuis que je travaille ici, le jeu a perdu son petit côté magique... Je ne suis tout de même pas dégoûté, juste un peu moins passionné. Je ne vois plus mes anciens amis joueurs. Avant, les jeux de rôle m'apportaient du rêve et, maintenant, ils m'apportent de...l'argent!

J&S: A ce propos une petite indiscrétion, gagnez-vous bien votre vie?

E.O.: Eh bien, si vous voulez tout savoir, je touche 6 500 francs nets par mois!

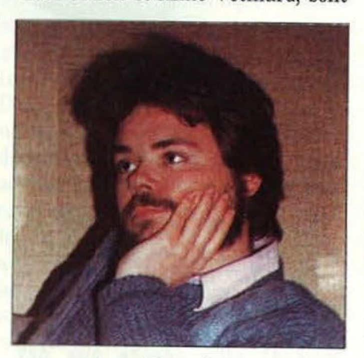
J&S: Avez-vous un petit conseil à donner aux lecteurs qui voudraient faire le même métier que vous?

E.O.: Je leur conseille de faire comme moi: du "porte-à-porte"... Mais qu'ils fassent tout de même attention! Dès que le jeu devient un métier, cela devient nettement moins... amusant. Cependant, une autre passion est née: côtoyer et conseiller des gens... passionnés!

Paradoxes est une SARL proposant des jeux de rôle Grandeur Nature à de simples particuliers ou à des entreprises. Leur nouveau bureau se cache au fond d'une petite cour, dans le 17e arrondissement. J'ai rencontré trois des cinq créateurs de cette société qui "monte"...

Jeux & Stratégie: Comment est né Paradoxes?

Paradoxes: Au départ, nous étions cinq amis qui se réunissaient le week-end pour jouer à des jeux de rôle. Puis, de fil en aiguille, nous avons participé à des jeux de rôle Grandeur Nature organisés par des clubs ou des associations. Il y a deux ans, nous avons décidé de mettre notre passion à la disposition du public. Depuis le début de l'année, nous avons quitté le domaine associatif pour devenir une SARL. Les cinq "originels" de Paradoxes sont devenus des actionnaires et deux d'entre nous, Jean-Yves Jallon et Anne Vétillard, sont



Jean-Yves Jallon

gérants de cette entreprise. Les trois autres ont gardé leur activité précédente: Eric Delezie est kiné, André Foussat est ingénieur, et Frédéric Humbert, agent spécial à la préfecture de Police(!).

J&S: Vous n'avez rencontré aucune difficulté lors de la création de Paradoxes?

P.: Nous avions établi un principe de base: nous étions cinq et nous le resterions! C'était un bon chiffre pour travailler en équipe. Plus, cela aurait tourné rapidement à l'anarchie. C'était une façon d'avoir le maximum d'imagination, de richesses sans pour autant être paralysés par un trop grand nombre d'associés. Nous sommes cinq personnes qui s'entendent bien



Anne Vétillard

et, depuis le début, cela a toujours très bien "roulé"!

J&S: Jouez-vous toujours?

P.: Nous continuons à jouer aux jeux de rôle sur table entre nous. Nous avons peut-être un peu ralenti notre rythme parce que nous avons un peu moins de temps. Le plaisir est cependant toujours le même. Nous avons eu un petit peu tendance à mélanger notre vie pro-



André Foussat

fessionnelle et nos loisirs. Ça serait dommage de s'occuper du jeu de 9 heures à 18 heures pendant la semaine et puis de s'arrêter là! Le seul changement a été de diversifier nos loisirs. Par exemple, nous nous sommes mis à faire de l'escrime de théâtre pour donner une nouvelle dimension aux Grandeur Nature que nous organisons.

J&S: Alors, le jeu est resté une passion?

P.: Tout à fait! Le ras-le-bol du jeu, ce n'est pas encore pour demain!

Le Plan d'enfer est un endroit étrange aux allures de tripot clandestin... Pourtant, tout ce qui s'y passe est parfaitement légal. Les jeudis et vendredis soirs, des joueurs acharnés de *SuperGang* et *Full Metal Planète* se retrouvent autour des tables, dans ce local que loue notre confrère *L'Etudiant* à la société Ludodélire.



Gérard Mathieu

Gérard Mathieu et Gérard Delfanti, les créateurs de cette société nous parlent de leur métier...

Jeux et Stratégie: Quels étaient vos "rapports" avec le jeu avant la création de Ludodélire?

Gérard Mathieu: Ça faisait dix ans que je connaissais Gérard Delfanti.

Professionnellement, nous n'avions

aucun rapport avec le jeu. Gérard était éducateur spécialisé et moi, dessinateur. Mais nous étions des "dingues" du jeu! Gérard était un fana de tarot. Il organisait des fêtes et nous nous retrouvions entre copains, dans un coin de grenier, à jouer toute la nuit à ce qui nous tombait sous la main: *Monopoly*, *Risk*... Le jeu était devenu plus qu'un loisir. D'ailleurs nos conjoints trouvaient qu'on jouait un peu trop!
J&S: Comment est né *SuperGang*?
Gérard Delfanti: Ce qui s'est passé, c'est que nous ne trouvions plus de jeux qui pouvaient nous satisfaire. *Monopoly*, on avait assez donné... *Risk* c'était un bon jeu, mais il avait des limites... Pourquoi ne pas inventer notre propre jeu? Au départ, il y a trois ans, c'était plutôt un délire: nous voulions inventer un jeu pour les copains. Et



Gérard Délfanti

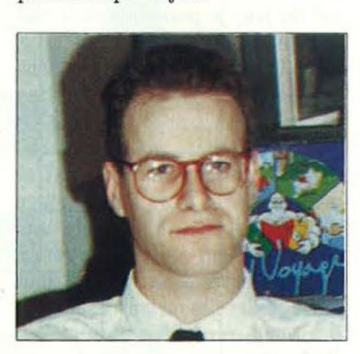
puis, ça a pris un tel essor... nous avons donc décidé de créer notre propre boîte d'édition, Ludodélire.
J&S: Etes-vous toujours des dingues du jeu?
G. M.: On ne peut pas être joueur et "homme d'affaires". Nous ne pouvons pas remettre les priorités de notre société, contrairement à celles du joueur! Gérard Delfanti joue pour le jeu, il jouera avec n'importe qui. Il essaie de se remettre au tarot, mais moi, je joue de moins en moins. Je joue plus occasionnellement, mais avec des personnes avec qui j'ai envie de jouer! Il n'y a pas que le jeu dans la vie!
J&S: Quels sont vos objectifs?
G.D.: Nos objectifs? Nous acheter chacun une Rolls! Mais nous en sommes encore loin!

C'est dans un immeuble cossu du 7e arrondissement qu'"officie" Jacques Delorme, professeur de bridge et directeur de club. Sur la porte d'entrée en bois massif, une plaque dorée vous invite à "sourire avant d'entrer". Alors, c'est parée de mon plus charmant sourire que j'ai pénétré dans ces lieux...
Jeux & Stratégie: Pourquoi avez-vous décidé un jour de travailler dans le bridge?
Jacques Delorme: Quand j'étais jeune, j'étais passionné de bridge.



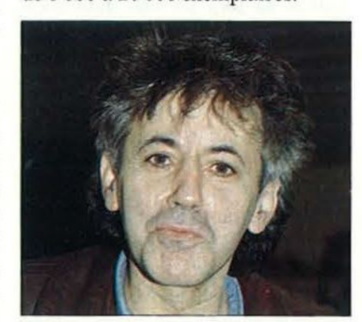
J'ai pensé que mes loisirs avaient de l'avenir. A mon époque, beaucoup de garçons rataient leurs études à cause du bridge. Pas moi! J'ai commencé à travailler dans l'import-export, et puis un jour, j'ai tout quitté pour le bridge. Les professions "disponibles" étaient directeurs de club, enseignants ou arbitres... quoiqu'arbitre, ça n'existait pas encore trop. Je me suis aperçu que beaucoup de gens jouaient très mal, et j'ai pensé que cela les intéresserait de faire des progrès. Je travaille donc dans le bridge depuis dix-huit ans et je suis directeur de ce club depuis dix ans.
J&S: Jouer au bridge, est-ce toujours un plaisir pour vous?
J.D.: A partir du moment où c'est devenu ma profession, il a été difficile de jouer pour mon plaisir. Je passe tellement de temps à parler du bridge... L'idéal serait d'être professionnel à cent pour cent: c'est-à-dire être payé pour jouer! Enseigner toute la semaine et jouer, c'est agréable, mais enfin...
J&S: Actuellement, comment devenir professeur de bridge?
J.D.: Il y a plusieurs étapes. Tout d'abord, il faut passer par le stade de moniteur, c'est-à-dire enseignant pour débutants. Pour devenir moniteur, il faut être au minimum 3e série pique, participer à un stage d'une semaine au bout duquel on passe un examen. Pour devenir maître-assistant, il faut avoir été trois ans moniteur et classé au minimum 2e série cœur. A partir de là, re-stage et re-examen. Pour devenir professeur, il faut être classé 1re série... Mais ça, c'est une autre paire de manches!

Arnaud Sautet, assistant chef de produits de la société de jeux et jouets Kenner Parker Tonka (ouf!), m'a reçue dans son bureau "design", situé au 14e étage d'une tour à Pantin.
Jeux & Stratégie: Quelles ont été vos motivations quant au choix de ce travail?
Arnaud Sautet: Je suis joueur depuis l'âge de deux ou trois ans. J'ai fait à peu près tous les styles de jeu. J'ai commencé par le *Monopoly*, puis je me suis mis à jouer au *Master Mind*. J'ai aussi participé à des jeux télé. J'étais donc passionné par le jeu! Plus sérieusement, je suivais des cours de gestion à l'université. J'ai alors mis dans la balance ce que je pensais savoir faire, c'est-à-dire du marketing, et puis ce que j'aimais faire, c'est-à-dire jouer.
J&S: Pourquoi avoir choisi la société Kenner Parker?
A.S.: Les jeux auxquels j'ai joué depuis mon enfance sont en grande majorité des jeux Parker. De plus, dans cette société personne n'a plus de quarante ans. Je travaille au sein d'une équipe dynamique, et on me confie énormément de responsabilités, bien que je ne sois là que depuis six semaines!
J&S: Etes-vous toujours autant passionné par le jeu?



A.S.: Bien évidemment! J'ai encore participé à une partie de *Pictionary* dimanche. Travailler dans le jeu n'a rien retiré à ma passion. La seule difficulté réside dans le fait que, maintenant, je dois inclure le sérieux et la méthode à ce qui était avant simple divertissement. De plus, maintenant j'ai compris que tous les utilisateurs de jeux n'étaient pas des passionnés comme moi. Il faut donc que je prenne du recul par rapport au jeu et que j'arrive à m'adresser au grand public. Bref, maintenant, il faut que j'apprenne à être un "marketing-man"!

Ce mois-ci, les joueurs anglais pourront acheter le numéro 7 du magazine *Games International*. Le rédacteur en chef de ce tout jeune journal, Brian Walker, est sorti des brumes londonniennes pour passer un week-end à Paris. C'est donc en anglais que s'est déroulé le dialogue suivant...
Jeux & Stratégie: Comment devient-on rédacteur en chef d'un journal de jeux?
Brian Walker: J'ai joué en tant que professionnel au backgammon pendant quatre ans. Je jouais de l'argent... Je pouvais quitter une partie plein aux as ou sans un centime en poche! Je commençais à détester ce monde du *"gambling"* (NDLR: jouer pour de l'argent, la "flambe"), je voulais jouer simplement pour le *"fun"*! Le premier jeu de société que j'ai découvert a été *Railwayers*, un jeu de stratégie anglais sur les chemins de fer. A partir de ce moment, le jeu était devenu un véritable *"hobby"*. J'ai pénétré dans l'univers merveilleux des fanzines, pour lesquels j'écrivais de petits articles. C'est alors que j'ai entendu parler du grand spectacle de jeux de Essen, en Allemagne. Je m'y suis rendu et j'ai ramené un article que le magazine professionnel *Games Trade Monthly* a publié. Ce journal m'a alors engagé en tant que rédacteur en chef adjoint et... maquettiste. Cela a été un succès... pas la maquette, mais la rédaction! En septembre dernier, mon journal m'a proposé de créer un magazine de jeux grand public. Malheureusement, nous n'avions pas du tout les mêmes points de vue sur ce projet. J'ai alors décidé de fonder mon propre journal. J'ai téléphoné à un de mes amis pour qu'il me prête de l'argent et il a tout de suite été d'accord. *Games International* est donc né en octobre 88, avec comme simple matériel un ordinateur et un bureau d'édition, et comme seul journaliste:.. moi-même!
J&S: Comment se porte donc ce nouveau-né?
B.W.: Pour le moment, la situation n'est pas franchement folichonne. Je pense que toute nouvelle société doit rencontrer les mêmes problèmes. Nous avons des difficultés au niveau de la distribution... Cependant, par le courrier des lecteurs, je sais que le journal plaît beaucoup. La preuve en est que nous avons quadruplé notre tirage: en cinq mois, nous sommes passé de 5 000 à 20 000 exemplaires.



J&S: Le jeu est-il toujours un hobby?
(A ce moment-là, un sourire illumine le visage de notre charmant interlocuteur et il pousse un *"Yeahhh!"* hyper enthousiaste.)
B.W.: Jouer est toujours pour moi *"exciting"*! Au dernier Salon du jeu de Nuremberg, je ne savais plus où

donner de la tête! Je joue le plus possible! Actuellement, mes jeux préférés sont *Kremlin,* créé par des anarchistes suisses, *Ambition* et aussi *Demarcher,* un jeu sur les élections allemandes.
J&S: Pensez-vous que vous serez toujours autant passionné par le jeu?
B.W.: J'ai ma propre philosophie: vivre au jour le jour! Je ne sais même pas ce que je ferai dans cinq minutes...

C'est de nouveau par le métro que je me suis rendue au Centre culturel de Boulogne-Billancourt (métro Marcel Sembat, puis suivez les flèches). Là-bas, deux charmants jeunes hommes m'attendaient. Parlons tout d'abord du premier: Michel Deprade, 30 ans, fait partie bénévolement de l'association *Stratégos.* Par contre, il est rémunéré pour ses activités lors du



"concours des créateurs de jeux de la ville de Boulogne-Billancourt".
Jeux & Stratégie: Expliquez-nous votre rôle exact au sein de ce centre culturel.
Michel Deprade: Depuis quatre ans, je travaille avec Marine Granger, qui est l'organisatrice du concours, sur la sélection des maquettes qui nous arrivent. Nous testons les jeux, puis nous faisons une présélection que nous présentons à un jury. Je suis donc payé pour cela. Parallèlement, il y a deux ans, nous avons créé avec Marine l'association *Stratégos* qui a pour but de promouvoir le jeu de société. En effet, depuis quelques années, il y a de plus en plus de jeux sur le marché. Certains sont très intéressants, mais inconnus du grand public. De même, la majorité des vendeurs dans les magasins est incapable d'expliquer correctement les règles des jeux, hormis, bien sûr, les fanas de jeux travaillant à L'Œuf Cube, Jeux Descartes ou Game's. A partir de cette constatation, nous avons décidé de créer un festival itinérant, où nous présentons une centaine de jeux de société en simultané.
Nous avons donc dû former des animateurs spécialisés, chose inédite dans le domaine du jeu de société. Ces nouveaux animateurs ne peuvent pas vivre de ce métier et exercent donc des activités parallèles. Cela va de la secrétaire de direction au ludothécaire, en passant par le vendeur de matelas! Tous ont un point commun: ce sont des passionnés du jeu.
J&S: Depuis quand es-tu un passionné du jeu?
M.D.: J'ai toujours été joueur. Mes parents m'ont transmis leur passion pour le jeu. Mon père jouait pour de l'argent au tarot et au billard. Petit à petit, il m'a filé son vice. Cependant, j'ai fait la différence entre le jeu et l'argent, sinon tu perds la tête! J'ai aimé le jeu pour son côté convivial. Un exemple pour illustrer ma passion? Avant de pénétrer dans le monde professionnel du jeu, je possédais chez moi une cinquantaine de jeux!
J&S: Comment as-tu pénétré dans ce monde?
M.D.: J'étais animateur dans un centre de loisirs, je gardais des enfants. Je trouvais cela plat et monotone. J'ai alors fait un stage de ludothécaire. Cela a été une révélation, car je me suis rendu compte qu'avec le jeu on peut tout faire: passer des messages, faire de la promo, rencontrer des gens... Bref, je me suis retrouvé alors au chômage et j'ai essayé d'appliquer une nouvelle formule qui consistait à faire passer des jeux de réflexion dans des bibliothèques. Et puis, j'ai rencontré Marine...
J&S: Et tes loisirs?
M.D.: Du jeu, du jeu et encore du jeu! Ma vie c'est le jeu à cent cinquante pour cent!

Mon second interviewé fut Philippe Mouret, jeune ludothécaire de 23 ans.
Jeux & Stratégie: Parle-nous de ton cheminement dans l'univers du jeu.
Philippe Mouret: Tout a commencé avec la découverte du premier numéro de *Jeux & Stratégie.* Pendant trois ou quatre ans, je n'ai eu aucun contact avec le monde du jeu. Je lisais uniquement votre magazine (NDLR:merci pour la



pub!). Je jouais aux grands classiques en famille. Puis, en Terminale, j'ai rencontré les personnes qui avaient fondé le club du Vingt Naturel. Je suis devenu vice-président de ce club. Je me suis intéressé également à la création de figurines. Puis, un ami m'a introduit auprès de Citadelle et nous avons alors créé la Guilde des joueurs. Après, cela a été un concours de circonstances. J'ai rencontré Marine Granger qui m'a parlé d'un poste de ludothécaire vacant. Et voilà, cela fait deux ans que je travaille ici.
J&S: En quoi consiste ton travail?
P.M.: Je reçois les enfants et leurs parents. J'explique les règles des jeux. Mon rôle est aussi de "mélanger" les gens et de les conseiller. Je m'occupe également du budget prévisionnel, des achats. Grâce à *Stratégos,* j'ai accès à toutes les nouveautés. J'effectue alors un tri et je commande les jeux qui m'intéressent. J'organise également des mini-tournois, des duplicates de *Scrabble,* des parties de jeux de simulation anglais et américains. Je fais aussi office de nounou, de policier et de confident pour les ados!
J&S: Le jeu, est-ce encore une passion?
P.M.: Bien sûr! Cependant, je pense que le jeu est un métier comme un autre, et il m'arrive d'en avoir parfois ras-le bol! Mais la passion reste toujours aussi présente.
J&S: Quelles sont tes ambitions?
P.M.: Continuer à travailler dans le jeu mais pas dans une... ludothèque. Mon expérience actuelle m'apprend énormément, mais je préférerais devenir créateur d'animation de jeux. Pour ce qui est du futur proche, je pars à l'armée l'année prochaine et j'ai déjà le projet de faire jouer les bidasses à des grandes parties de wargame...

Pour cette dernière interview, je n'ai pas eu à bouger! Nicolas Rondelet, 23 ans, s'est rendu gentiment à la rédaction de *Jeux & Stratégie.* Mais qu'est-ce que ce jeune homme a de particulier? Il est étudiant à l'université de Villetaneuse en DESS des sciences du jeu. Eh oui, maintenant on peut aller à la fac et... s'amuser...
Jeux & Stratégie: Comment "en es-tu arrivé là"?
Nicolas Rondelet: J'ai suivi des études d'informatique pendant quatre ans. Et puis, un jour, j'en ai eu assez! L'informatique, c'était trop sérieux! J'ai rencontré un de mes anciens professeurs qui m'a conseillé de m'inscrire à ce DESS en me disant que cela collait tout à



photos Elisabeth Roman

fait à ma personnalité. Je n'étais pas à proprement parlé un passionné du jeu, mais je jouais, surtout en famille, à des grands classiques tels que *Monopoly, Risk, Richesses du monde...* Et, bien sûr, par "déformation professionnelle", les jeux informatiques occupaient pas mal de mes loisirs.
J&S: Quel est le programme de cette formation?
N.R.: Cette formation se fait en un an. On nous dispense un enseignement théorique: réflexion sur le jeu, histoire des jeux et jouets, analyses des structures de l'imaginaire, conférences données par des spécialistes. Du point de vue pratique, nous disposons d'un atelier de création de jeux et jouets. Nous devons effectuer un stage: j'ai choisi d'informatiser le jeu de stratégie agricole, *Stratagri.*
J&S: Que t'apportent donc de telles études?
N.R.: Tout d'abord, cela m'a permis d'avoir un regard neuf sur les jeux. Le fait d'avoir étudié tous les jeux de société me permet maintenant de les classer plus facilement, c'est-à-dire de voir la part de stratégie et de hasard qu'ils contiennent et de jouer en fonction de cela. Avant, pour comprendre un jeu, il me fallait beaucoup plus de temps. De plus, maintenant, je suis un véritable passionné de jeux. J'organise des week-ends *Diplomacy, Stratagri...* Je fais beaucoup plus attention au côté convivial du jeu, aux rapports entre les joueurs. Avant, je ne jouais qu'en famille, grâce à mes études, je joue maintenant avec des amis.
J&S: Comment envisages-tu ton avenir?
N.R.: J'ai envie de rester dans le milieu universitaire et de faire de la recherche sur l'intelligence artificielle, domaine où l'informatique et le jeu sont intimement liés. De plus, je voudrais créer des jeux de société en parallèle. Je suis actuellement persuadé qu'un "gène des jeux" existe et qu'il vient de se révéler en moi!

Propos recueillis par
Elisabeth Roman

JEUX DE LETTRES

Solutions page 97

LES ANAGRAMMES CROISEES

Il s'agit de remplir cette grille à la manière de mots croisés. Mais ici, la définition de chaque mot est remplacée par la liste des lettres qui le composent. Les conjugaisons sont autorisées, l'astérisque signale plusieurs solutions.

Horizontal:
1. A C D E E M O R T
2. A B C E E M M R T
3. A A I L L L N O T
4. A B E I N N O R T (*)
5. B E E E E L R S U

Vertical:
1. A B C D E E E L L
2. E E I L M M O T T
3. A A C G L M N O P
4. A E E I I P R T V
5. A D E E N N R S T

	1		2		3		4		5
1									
		■		■		■		■	
2									
		■		■		■		■	
3									
		■		■		■		■	
4									
		■		■		■		■	
5									

AGITER LE TIRAGE

Trouvez pour chaque paire de définitions les mots correspondants, sachant que ce sont des anagrammes.
Exemple: CAMELEON: lézard arboricole; AMONCELE: réuni en tas.

1 _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
choyé, entouré de soins
_ _ _ _ _ _ _ _ _ _
employée de maison

2 _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
figure géométrique
_ _ _ _ _ _ _ _ _ _
cryptage

3 _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
lutteur
_ _ _ _ _ _ _ _ _ _
opéré maladroitement

4 _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
dirigera
_ _ _ _ _ _ _ _ _ _
batard

5 _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
liqueur interdite en France
_ _ _ _ _ _ _ _ _ _
habitants d'une ville d'Egypte

JARNAC®

LA FILIERE

A partir du mot de trois lettres placé sur la grille, SAC, essayez en ajoutant successivement dans l'ordre (d'abord H, puis E, etc.) chacune des six lettres du tapis, de trouver la filière conduisant à un mot de neuf lettres (les conjugaisons ne sont pas autorisées).

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	S	A	C						
H									
E									
E									
C									
E									
B									

LES SOLITAIRES

Pour chacun de ces mots, il n'existe qu'un seul ajout permettant de former un mot de neuf lettres. Saurez-vous trouver ces sept solitaires? Les conjugaisons sont interdites et il n'est pas permis de transformer un mot en son féminin ou en son pluriel, ou un participe passé en son infinitif.

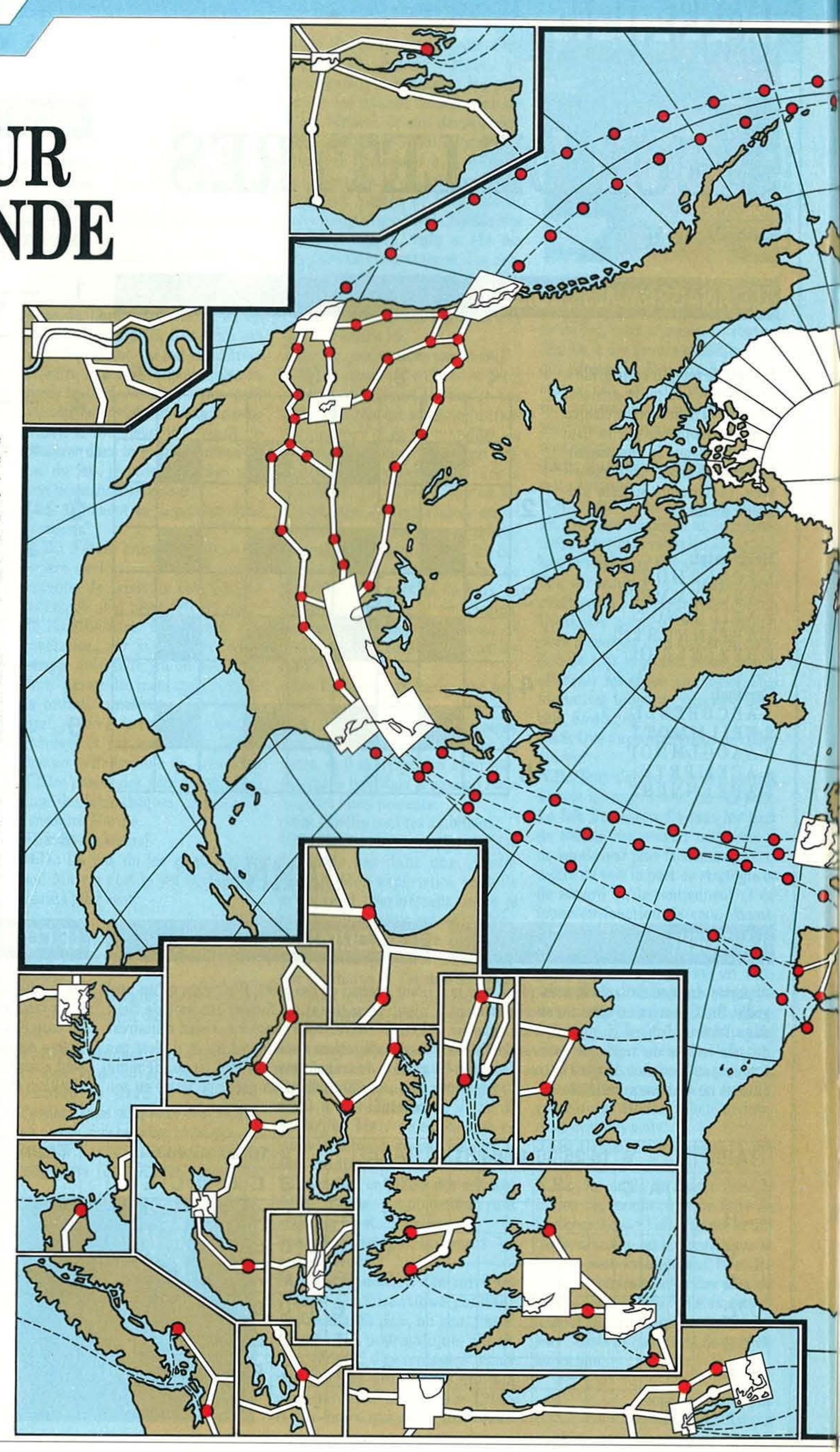
TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
?	D	I	S	L	O	Q	U	E	
?	E	C	L	O	P	E	E	S	
?	E	C	U	S	S	O	N	S	
?	E	M	P	A	T	H	I	E	
?	E	T	U	D	I	A	N	T	
?	I	N	C	O	M	B	E	R	
?	I	N	T	E	R	R	O	I	

LE COUP DE JARNAC

Votre adversaire passe avec la grille ci-dessous: il y a vingt possibilités différentes de lui infliger un coup de Jarnac, en ajoutant une ou plusieurs lettres du tapis à l'un des mots de la grille (on peut changer l'ordre des lettres).
Combien en trouverez-vous?

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	S	T	R	O	N	G	L	E	
H	C	O	N	Q	U	E	S		
Y	P	I	C	O	T	E	R		
O	L	A	P	O	N				
	A	C	C	U	S				
	P	O	U						
	C	R	I						

LE TOUR DU MONDE EN 80 JOURS



Vous vous souvenez bien sûr de l'exploit de Phileas Fogg. Parti le 2 octobre 1872 à 20h 45 du Reform-Club de Londres, dans le quartier de Pall-Mall, il devait accomplir le tour du globe en 80 jours par le trajet et les moyens de son choix. Et donc revenir à son point de départ avant 20h 45, le samedi 21 décembre 1872.

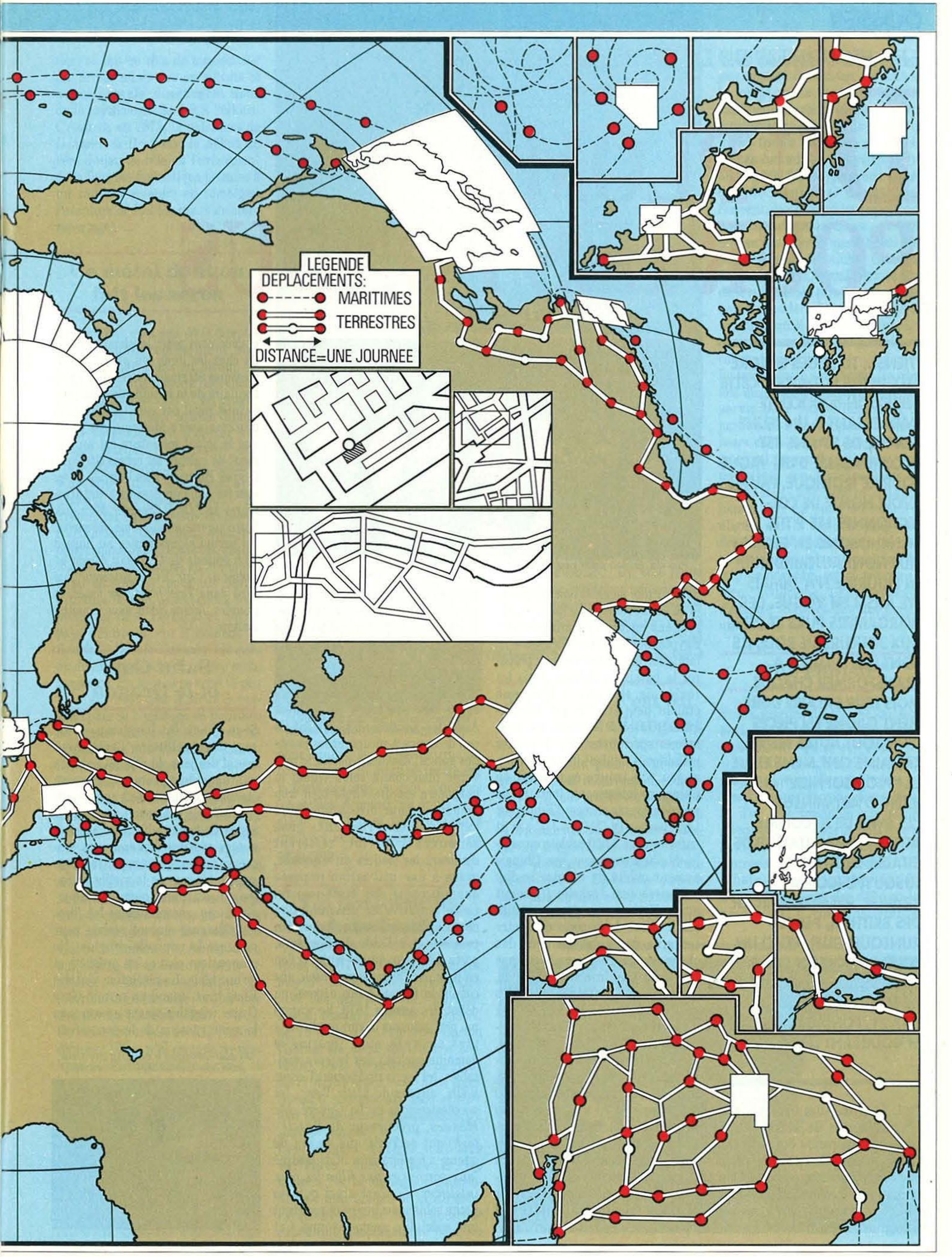
Sans doute avez-vous lu le célèbre roman de Jules Verne. Mais vous souvenez-vous de l'itinéraire de Phileas Fogg et de son domestique Passepartout? Voici donc l'occasion de le (re)découvrir!

Votre point de départ? Devant le fameux club, bien sûr, juste sur le cercle rouge dans le cartouche situé sous la légende (au centre de l'Asie).Vous devez commencer par parcourir les rues de Londres en passant d'abord dans le cartouche immédiatement à droite, puis DANScelui du dessous, par une sorte de "travelling arrière". A l'inverse, vous découvrirez les détails de chaque encadré blanc dans un cartouche homothétique. A vous de tous les retrouver!

Partirez-vous vers l'est ou vers l'ouest? Nous vous laisserons le soin de choisir. Sachez seulement que vous mettrez une journée à parcourir le trajet entre deux points rouges, qu'il s'agisse d'un déplacement sur terre ou sur mer.

Vous relevez le défi? Attention, car vous n'avez qu'un mois pour découvrir la solution!

Solution dans le prochain numéro


LEGENDE
DEPLACEMENTS:
MARITIMES
TERRESTRES
DISTANCE=UNE JOURNEE

LES FIGURINES DE LA TETE AUX PIEDS

DU PLOMB POUR LES FONDUS

"TIENS... TU JOUES ENCORE AUX PETITS SOLDATS?" CETTE REFLEXION INNOCENTE S'ADRESSANT A UN JEUNE HOMME DE 27 ANS EST ACCOMPAGNEE D'UN VAGUE SOURIRE IRONIQUE. FAUT-IL AVOIR HONTE DE COLLECTIONNER LES P'TITS BONSHOMMES EN PLOMB? QUE NON! AUJOURD'HUI, LA FIGURINE N'A JAMAIS ETE AUSSI EN VOGUE. DES WARGAMERS PURS ET DURS AUX JOUEURS DE ROLE, ILS SONT DES MILLIERS A TRANSFORMER CHAQUE MOIS LEUR SALAIRE DUREMENT GAGNE EN PIECES D'UN TOUT AUTRE METAL. CERTAINS ONT MEME ELEVE LA "PLOMBOPHILIE" AU RANG D'ART MINEUR (25 MM)! DE A (COMME AGMAT, L'IMPORTATEUR DE CITADEL EN FRANCE) JUSQU'A Z (COMME ZZABUR, PREMIER SORCIER DES BRITHINI, PEUPLE RUNEQUESQUE), VOICI UN TOUR D'HORIZON COMPLET DE CE MONDE METALLIQUE DE MASSE ATOMIQUE 207,21, FONDANT A 327°C ET BOUILLANT A 1500°C.



Pas de donjon pour ces Dragons, mais le coffre à jouets de Grand-Papa.

L'origine des figurines date en gros de Mathusalem, contemporain des pharaons. C'est en effet chez les Egyptiens que l'on trouve les premiers soldats miniatures, en bois sculpté. Cette collection accompagnait la momie d'un grand seigneur et avait certainement une signification religieuse (d'où peut-être le culte que certains rendent encore aux miniatures). Egyptienne toujours, Cléopâtre fit fabriquer des figurines pour préparer la bataille d'Actium. Mais les règles de ce premier wargame étaient peut-être un peu compliquées. Ou bien les Romains (eux-mêmes spécialistes des statuettes métalliques) étaient-ils trop forts à ce jeu. On trouve également en Chine une intéressante tentative de reproduire une armée: l'Empereur Che Houang-Di (210 av. J.-C.) se fit enterrer avec 7 000 soldats en argile. Malheureusement, les Chinois avaient oublié de réduire lesdits militaires dont l'échelle 1/1 serait aujourd'hui un peu gênante à utiliser, à moins de disposer de quatre terrains de rugby. Le goût des choses de la guerre ne s'est pas perdu avec les invasions barbares, au contraire. Les fils des rois et des princes apprirent bien vite à jouer aux petits soldats, à l'aide de véritables œuvres d'art. Louis XIII, auguste prince précurseur de nos fondeurs amateurs contemporains, fabriquait lui-même (en argent...) des figurines 70 mm. Les petits Prussiens bénéficièrent les premiers des figurines plates en étain, sorties en série par un certain Hilper de Nuremberg. Elles figuraient à petite échelle et à des fins ludiques les régiments du Grand Frédéric. Ce type de figurines a aujourd'hui encore des amateurs, qui en apprécient le coût modique, la simplicité de décoration et la facilité de rangement. La figurine de série en "ronde bosse" (c'est-à-dire en volume réel) est une invention un peu plus tardive, contemporaine des premiers wargames. Ainsi les adultes ne perdirent-ils pas de temps à récupérer les jouets des gosses, illustrant par là le proverbe bien connu selon lequel la guéguerre est une chose bien trop amusante pour être confiée aux enfants. Les Prussiens, gens sérieux s'il en fut, restèrent d'ailleurs les leaders du wargame, grâce à une utilisation imposée dans le cadre des états-majors. Cette tentative de présimulation des batailles, selon des règles bien précises et à l'aide de figurines, porta relativement ses fruits si l'on en juge par l'expansion brutale que connut la Prusse à nos dépens, au début des années 1870. Le wargame professionnel devint par la suite plus abstrait, et la figurine le domaine exclusif des joueurs véritables, tel l'écrivain Herbert George Wells, auteur de *Little Wars* (et accessoirement de La *Guerre des Mondes*, précurseur de *Battletech*),qui écrivait que ce jeu de guerre avec figurines était destiné "*aux garçons et aux filles les plus intelligents*". C'est ainsi que les petits soldats devinrent et restèrent une spécialité anglo-saxonne. Cet engouement pour le plomb, répandu chez les lords les plus fameux, n'est pas étranger au résultat spectaculaire de la bataille de Waterloo, le sujet royal par excellence de tout diorama outre-Manche. Au point que le soldat miniature est un élément de culture au même titre que l'imper Burberry's et la gelée verte (qui fut jadis un dessert avant d'intégrer le *AD&D Monster Manual*). Votre serviteur lui-même, découvrit les vertus plombophiles au hasard d'un épisode de *Chapeau Melon et Bottes de Cuir*. Et les retrouva plus tard dans *Tuer n'est pas jouer*, le premier *James Bond* avec Timothy Dalton.

Saint Gary et le Dragon

Si le plomb fut longtemps coulé sous forme militaire, l'avènement brutal des jeux de rôle lui redonna une deuxième jeunesse. A peine étonnant, quand on sait que le petit Anglo-Saxon est nourri dès la naissance de trolls, elfes, paladins et autres reptiles démoniaques cracheurs de feu, qu'on retrouve même sur les blasons de la vieille Albion (ce qui est plus "plombogénique" qu'un coq, reconnaissons-le). Tous les éléments étaient réunis pour amorcer la nouvelle religion. Ne manquaient plus qu'un prophète et qu'une bible. La révélation vint des Etats-Unis, quand un certain Gary Gygax (certains voient en son nom le signe runique de la prédestina-

Un anti-Georges à califourchon sur son bestiau favori (Ral Partha).



tion) se mit en tête de transformer son armée miniature en hobbits et autres nazguls, directement issus de la mythologie de J.R.R Tolkien. C'était là, en 1973, la naissance de *Donjons & Dragons*, le début de l'ère du jeu de rôle, et l'avènement de la figurine fantastique promise à un radieux avenir: en témoigne l'aventure de Ral Partha (voir notre reportage).

Ce métal dont on fait les zéros

Aujourd'hui, c'est peu de le dire, les petits soldats représentent bien plus que leur poids en plomb. La figurine est une activité déjà lucrative aux Etats-Unis et en Angleterre, où un éditeur comme Citadel peut se permettre d'éditer son propre journal (*White Dwarf*, officiellement ouvrage de Games Workshop, dont les liens avec Citadel sont bien connus). En France, un éditeur (sous licence de Ral Partha), également distributeur, comme Jeux Descartes, réalise un bénéfice annuel de un million et demi de francs (pour un chiffre d'affaires double, exportations comprises en RFA, Portugal et autres pays d'Europe), sur 2 millions de figurines Heroïc Fantasy vendues au détail, dans près de quatre cents magasins. En tout, il se vend (à peu près, car c'est très difficile à évaluer) plus de 5 millions de figurines en France chaque année. Certains magasins en font même leur spécialité, comme Jeux de Guerre Diffusion, qui vend jusqu'à 7 000 figurines par mois (divisez par quatre pour un magasin de jeux normal). Faites vous-même le calcul et constatez: le plomb rapporte de l'or. L'engouement actuel pour le métal ludique a permis à quelques audacieux Français de se lancer dans le créneau: en tête du peloton (qui ne compte que trois éditeurs vraiment "ludiques"), Armageddon qui, après de nombreux mois de galère, de fondeurs en faillite en distribution aléatoire, a fini par trouver une place au soleil.

On est encore loin de Ral Partha: Armageddon n'a encore vendu "que" 80 000 figurines à ce jour, et le temps des vaches maigres est à peine oublié. Mais ce n'est justement qu'un début! Car Armageddon exporte: déjà 25 000 figurines vendues en Allemagne, Suisse, Belgique et... Angleterre. Modestement encore, non à cause de la qualité mais du prix: il est difficile d'affronter sur la terre britannique des monstres dont le tirage est dix fois supérieur au sien! Le marché impose aux éditeurs un renouvellement rapide de leur gamme: il faudra constamment anticiper sur les goûts du public pour vendre la bonne figurine au bon moment. Et aussi se battre sur le front des jeux de rôle, connaître les sorties. Acquérir des droits "officiels" sur tel ou tel jeu assure quelques longueurs d'avance sur la concurrence.



Sortis de la bouche de l'Enfer, les Chevaliers du Chaos d'Armageddon (diorama réalisé par Philippe Plual, Nantes).



"Drôles de Dames", le charme en plomb version SF (Armageddon).

Un portefeuille bien lesté

Quel profil a le consommateur moyen? *"En gros, on peut dire que 90% des acheteurs de figurines Heroïc Fantasy sont des hommes, de 10 à 35 ans*, explique Marion Héline, de Jeux de Guerre Diffusion, *mais les amateurs de figurines historiques sont plus âgés (jusqu'à soixante-dix ans) et surtout exclusivement masculins."* Où sont les femmes?

Les budgets d'achat sont très variables, selon l'âge et les moyens... et la "dimension passionnelle", non aisément chiffrable: rarement plus de 100 francs par expédition hebdomadaire pour un joueur de rôle, beaucoup plus (jusqu'à 300 francs) pour un wargamer dont les achats sont moins fréquents mais plus conséquents, régiments et Corps d'Armées nécessitant depuis toujours une nombreuse chair à canon... Un très jeune amateur de rôle (dont nous conserverons l'anonymat afin de le préserver des foudres parentales...) nous a avoué dépenser près de 200 francs à chaque raid hebdomadaire!

Le plomb, c'est du temps et de l'argent

La passion du plomb, rôliste ou guerrière, est relativement coûteuse. Car il faut greffer au budget les frais de peinture, les pinceaux et... la documentation. Et ensuite passer du temps, beaucoup de temps, pour transformer la matière brute en œuvre d'art. Une armée de base (en 6 mm) revient à 600 francs, et il faudra compter un mois de travail à raison de trois à quatre heures par jour pour la décoration. Le coût et le temps passé pour les échelles supérieures croissent de manière considérable: six mois de travail et 2 000 francs pour une armée en 15 mm (un millier de figurines), un an et 5 000 francs (pour une armée de 500 figurines) en 25 mm! Souvent, les joueurs se regroupent pour les achats en masse, ou complètent des armées mises à leur disposition dans les clubs. Certains fanatiques de la Grande Armée fondent eux-même leurs figurines, économie considérable pour les grands nombres, quand le besoin d'enrégimenter permet d'éviter la multiplication des postures.

Le temps passé sur chaque figurine fait qu'on hésite quelquefois à s'en servir pour jouer: beaucoup de joueurs de rôle répugnent à lancer leurs chefs-d'œuvre dans les donjons mal fréquentés, et jouent avec des pièces non décorées. Pour les wargames, par contre, chaque joueur met un point d'honneur à aligner sur la table de ping-pong des régiments dont l'uniforme, jusqu'au moindre plumet, au moindre coin de drapeau, est ri-gou-reu-sement historique. Les maréchaux d'Empire n'étaient pas des gueux, morbleu!

Que choisir?

Si les joueurs de rôle se laissent plus facilement guider par leur cœur (*"Oh! Qu'il est beau cet ogre!"*), les wargamers sont plus pragmatiques: ils achèteront en fonction d'une époque, d'une échelle, d'un type précis de combattant correspondant à leur manière de se battre: tout comme on recrutait des mercenaires dans l'Antiquité! Les achats sont quelquefois décidés d'après les besoins des clubs ou les nécessités d'avoir différentes

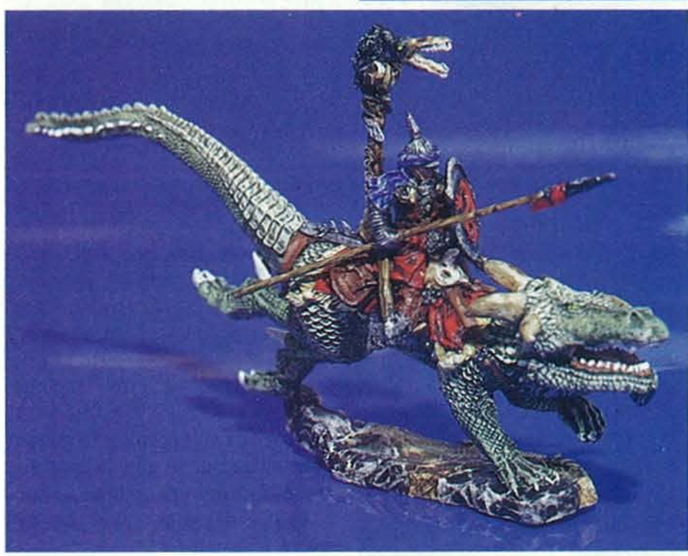
Wellington et Napo (25 mm), surpris à Nantes vers 1989.



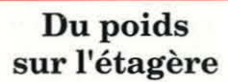
armées pour trouver à se battre: inutile d'avoir dans le même club quinze régiments de grenadiers de la Vieille Garde 25 mm, même si leur bonnet à poil est sympathique, et un seul bataillon de Riflemen 15 mm! Contre qui combattrez-vous? N'oubliez pas les cavaliers, même si c'est cher. Et pensez, avant d'investir, que vos troupes devront trouver un emploi.
Toujours pour des problèmes de gros sous (le nerf du wargame...), vous devrez faire le choix entre les différentes échelles, sachant que les échelles jouables vont de 2 à 30 mm, que vous pourrez difficilement aligner 15 000 figurines 25 mm côte à côte (à moins de disposer d'un terrain de foot), et que le coût et le détail de décoration (donc le temps passé sur chaque figurine) augmentent avec la taille. Ainsi d'ailleurs que l'aspect esthétique, non négligeable. Quoi de plus beau qu'une reconstitution de bataille napoléonienne en 25 mm? A vous de peser le pour et le contre et de faire le juste choix. Le 25 mm fait l'unanimité chez les joueurs de rôle (détail conséquent et faible nombre requis), le 15 mm, pas cher et assez détaillé pour un encombrement modeste, est plutôt favori des généraux.







En haut: personnages années 20 pour L'Appel de Cthulhu (Ral Partha).
A droite: James Bond bien entouré (Ral Partha).
En bas: en route pour le donjon (Ral Partha).



Du poids sur l'étagère

Entreposer les hordes prend de la place: un joueur de rôle moyen possède entre 50 et 100 figurines, mais certains wargamers en ont des centaines et en 25 mm! Comment les entreposer et les déplacer sans les abîmer? Un petit conseil de Jean-Jacques Petit (présentement auteur de wargames parmi lesquels *Les Bleus, les Blancs et les Chouans*): la bonne vieille caisse à outils en métal, dépliable et compartimentée par catégories, garnie de mousse pour éviter les dommages à la décoration. Ainsi, vous saurez où se cachent Murat et ses hussards, et vous éviterez le coup de plumeau dévastateur de la ménagère maladroite. Evidemment, au détriment de la décoration du salon... Mais quelle satisfaction de savoir votre armée à l'abri du chat affectueux et de la poussière collante!
Quand vous aurez acquis de quoi impressionner feus Attila ou Napoléon, ou de quoi terroriser Tolkien si vous penchez plutôt sur le rôle, pensez à jouer (par exemple).

6 mm: un corps d'armée sur un mouchoir!



Jeux de rôle

Dans presque tous, les figurines vous rendront un fier service, en répondant à la question: "Qui suis-je, d'où viens-je, où vais-je ? Et Gros Bill ne devrait-il pas être devant moi, lui dont la classe d'armure est incomparablement supérieure à la mienne. J'en suis à mon troisième hobbit décédé aujourd'hui, j'en ai marre, etc. etc." Certaines séries "officielles" (comme la série de Grenadier pour *L'Appel de Cthulhu*, ou les Ral Partha pour *Donjons & Dragons*) ont été conçues exprès pour un jeu de rôle. Mais rien ne vous empêche de faire passer vos monstres et personnages de l'un à l'autre: un hobbit ou un nain, à fortiori un dragon, trouvent dans beaucoup de jeux un emploi digne de ce nom.

Wargames

En matière de wargames, les règles varient: certaines ont été conçues *pour* les figurines (il s'agira alors de livrets), d'autres peuvent être adaptées. Attention aux échelles: certains soldats ne rentreront pas dans les hexagones trop exigus.

Les règles conçues pour les figurines (en général, sous forme de livrets):

Charge (Socomer Graal, 90 F): une des règles les plus cotées sur les guerres de l'Antiquité et du Moyen Age.

Guet-Apens: (Jeux Descartes, 240 F, vendu avec des figurines en carton): le combat corps à corps médiéval.
Johnny Reb (GDW, 180 F, en anglais): la guerre de Sécession, les Bleus et les Gris...
L'Arc et la Griffe (Socomer Graal, 140 F): toutes les règles de base pour les batailles fantastico-médiévales avec figurines.
La Flèche et l'Epée (Jeux de Guerre Diffusion, 50 F): de la guerre du Feu à la guerre de Cent Ans, des millénaires de sang répandu à un prix défiant toute concurrence. Une des règles les plus utilisées, également une des plus copiées: elle a ouvert la voie au wargame avec figurines.
Les Aigles (Jeux Descartes, 260 F): une des meilleures règles de wargame *pour* figurines consacrées au Premier Empire.
Si vous êtes débutant, vous pouvez aussi jouer *sans* figurines. Mais c'est plus beau avec... Ecrite par Jean-Jacques Petit, spécialiste du wargame en France (également auteur de *Guet-Apens*).



Warhammer Battle (Agmat Citadel, 220 F): la version wargame du JdR. Du coup, du gnon, du canon!

Les jeux que vous pouvez adapter

Air Force (Avalon Hill, en anglais): à condition de disposer d'hexagones de grandes tailles (plaques pour JdR, par exemple), on peut jouer avec des figurines (1/300 conseillé) à ce standard des combats aériens de la Seconde Guerre mondiale. On peut presque en dire autant d'*Air War* (SPI), *Flight Leader* (Avalon Hill) et *Air Superiority-Air Strike* (GDW), consacrés au combat aérien moderne.
Amirauté (Jeux Descartes,149 F): *le* jeu de combat naval à jouer sur la moquette (verte) ou le carrelage (bleu hexagonal) de la salle de bain. On n'a jamais fait plus complet. Version moderne: *Harpoon* (GDW, 190 F).
Baston (Jeux Actuels, 195 F): le combat de rue vu comme un wargame, le jeu qui craint vraiment.
Battletech (Hexagonal, 200 F; 8 figurines dédiées: 117 F): pour les amateurs de combats robotico-titanesques.
Les Bleus, les Blancs et les Chouans (*Jeux & Stratégie* n° 57,

22 F): le meilleur rapport qualité-prix. Remplacer les pions par des figurines est un jeu d'enfant: le bon choix pour s'initier! Les connaisseurs y reconnaîtront la patte de Jean-Jacques Petit, l'auteur de *Guet-Apens* et des *Aigles*.

Cry Havoc (Rexton, 185 F): le combat d'homme à homme au Moyen Age. Attention: c'est très complexe et plutôt proche du JdR que du wargame classique. Dérivés et compléments: *Croisades* (deux extensions: *La Cité médiévale fortifiée* et *Le Château des Templiers*: 155 F chaque), *Siège* (posez-le, tout y est) et *Samouraï* (la version japonaise de *Cry Havoc*).

Full Metal Planète (Ludodélire, 300 F): déjà livré avec les figurines, mais rien ne vous empêche de les personnaliser!

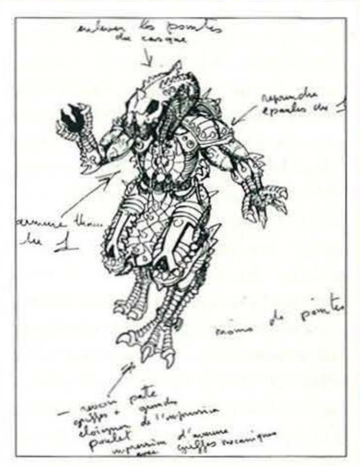
Shogun (MB, 330 F, en anglais, vendu avec figurines en plastique): baston rime avec baston, surtout au Moyen Age...

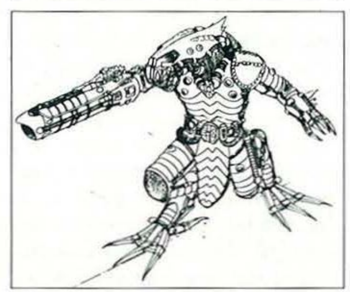
Advanced Squad Leader (Avalon Hill, 400 F pour les règles, 200 F pour les extensions): un des classiques du wargame, consacré aux combats (niveau section) pendant la Seconde Guerre mondiale. Originellement joué avec des pions mais facilement adaptable. Une extension est faite pour les figurines: *Hedgerow Hell* (Avalon Hill: 259 F). Attention: en anglais.

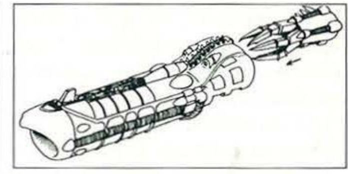
SuperGang (Ludodélire, 298 F): ça, un wargame? Certes non! Mais rien ne vous empêche d'y jouer avec vos figurines Premier Empire. Inspirez-vous de la *Bande à Bonape*, un polar hilarant édité au Livre de Poche. Blücher en parrain! Napo en roi du poisson, la main dans la poche revolver! Et pourquoi pas Cambronne en dealer grossier?

"Kesta, ta? Kesta?" Figurines pour Baston (Armageddon).









"Un peu plus puceron, un peu moins poulet": divers croquis préliminaires. Le fonctionnement de l'arme est étudié en détail.

GENESE D'UN MONSTRE

Nantes, capitale paisible de l'Ouest. Personne n'irait croire que ce port charmant est le lieu de naissance de l'une des plus effrayantes créatures jamais imaginée. Son nom: le Krall. Son créateur: Thierry Abgrall, le bouillonnant cortex d'Armageddon. *"Le sommeil de la Raison engendre des monstres"*, disait Goya. Thierry Abgrall démontre que ce n'est pas toujours vrai...

Comment concevoir une figurine? Le plus simple consiste à éplucher de fond en comble l'exemplaire usé du *Seigneur des Anneaux* qui traîne sur la table de nuit de tout créateur plombophile. Ou de revoir pour la dixième fois la version vidéo de *La Guerre des Etoiles*. Force est alors de remarquer que d'orc en balrog, de troupier de l'Empire en Jedi, la latitude de création est assez limitée. Comment sortir de l'ornière des classiques? "*Simple*, répond Thierry Abgrall, *il suffit de recréer soi-même un milieu romanesque logique et cohérent.*"

Et c'est ainsi qu'est né le Krall (par une coïncidence remarquable, *Kralle* signifie "griffe" outre-Rhin: ce qui laisse à penser sur ses origines bretonnes...). Thierry Abgrall a commencé par définir un "cahier des charges" correspondant à une civilisation très différente de la nôtre et surtout immensément plus agressive. Le Krall est un être sauro-insectoïde natif d'une planète désertique. A la base, c'est un prédateur plutôt crétin, dont le mode de vie et l'anatomie sont entièrement tournés vers la chasse: l'espèce n'a été sauvée de la disparition qu'après avoir réalisé qu'elle disposait de pouvoirs mentaux considérables. Ces pouvoirs ont permis aux Kralls d'asservir leurs voisins et de les utiliser pour compenser leur infériorité numérique et leur maladresse artisanale (difficile de tenir un rabot avec quatre griffes...). Toute la société Krall repose sur une structure héritée de la chasse: le Kergen, composé d'un chef et de quatre subalternes: le poignet guidant les quatre griffes, le tronc coordonnant les quatre membres. Les symboles ne manquent pas. Après avoir fait part de ces données à Philippe Plual, le dessinateur (autodidacte, employé de banque dans le civil!), Thierry récolte les premières ébauches: "*Philippe s'est naturellement tourné vers l'*Alien*, élaboré par Hans Rudi Giger pour le film du même nom: mais nous voulions à tout prix éviter le plagiat.*" Reprenons: natif du désert, le Krall devra avoir la physionomie d'un sauteur, rapide et vif malgré sa grande taille.

Thierry Abgrall: "Avant de m'éditer, je médite..."



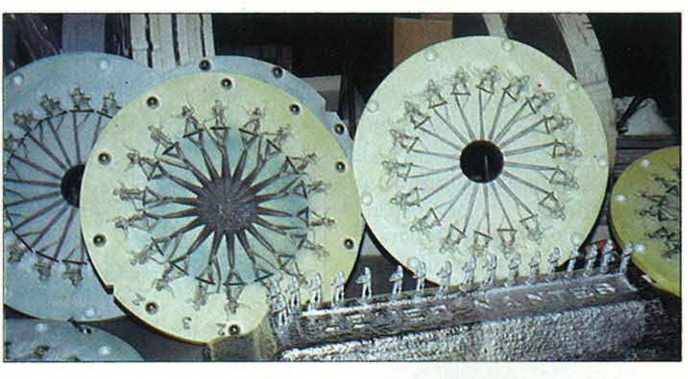
Un puceron griffu aux crocs immenses

"*Les premières ébauches étaient un peu trop humanoïdes*, dit Philippe Plual. *Après avoir cherché dans des livres d'anatomie, nous avons opté pour des pattes de puces dont l'aspect malsain et zigzagant correspond assez à l'idée que nous nous en faisions.*" De là la physionomie "insectoïde" de la bestiole, avec son abdomen cuirassé et annelé, le côté "saurien" étant, lui, apporté par les griffes et la forme du crâne. Les premières ébauches étant "nues", il fallait habiller un peu l'animal. "*Là*, continue Philippe, *nous sommes restés fidèles au concept biomécanique de Giger: l'armure-scaphandre du Krall est directement greffée sur la bête et complète parfaitement son anatomie*". Le stade des ébauches étant dépassé, il a fallu dessiner un premier plan "trois vues", complété par un "trois-quart", donnant mieux idée du volume général. Les impératifs de moulage obligent toujours à des rectifications: l'emplacement des joints du moule détermine la position du corps, les détails des extrémités. Ici, les griffes, écartées sur le dessin, ont été rassemblées pour le moulage. Le décorateur les écartera au moyen d'un cutter. Certains petits détails seront effacés, l'armement modifié.

Un fusil pour (s')éclater

Attention! L'histoire du Krall n'est pas finie: il faut penser à son environnement et à ses petits frères. En l'occurrence, aux "bras" (ou tueurs) et aux "jambes" (ou traqueurs), les

membres indissociables du Kergen de chasse. S'agissant d'esclaves contrôlés par télépathie, leur forme sera humanoïde. L'inspiration viendra cette fois du côté de chez Druillet, la référence universelle (*Delirius, La Nuit*) en matière d'armures baroques et "science-fictives": les "membres" intègrent une allure humaine biomécanisée (implants cérébraux, yeux arrachés et remplacés par des caméras supersensibles: on est pas tendre chez Armageddon) à la technologie typique des Kralls, en particulier l'armement. Thierry Abgrall possède toute une théorie sur les conversions énergétiques que je vous épargne. Sachez simplement que chaque arme est pensée et définie en fonction d'un type d'alimentation, de calibre, de poids, ce qui donne un petit air de famille aux "éclateurs" Kralls. Même le recul a été prévu: pour empêcher que les "tueurs" ne soient projetés en arrière par l'énorme décharge qui sort de leur pétoire, un système fixé à leurs bottes (constatez vous-même...) les plante littéralement dans le sol quand ils tirent! Chaque pièce d'équipement est ainsi justifiée, et rien n'est laissé au hasard. Pas même les problèmes d'hygiène qu'on rencontre immanquablement quand on se balade avec une armure sur le dos en plein désert.





A gauche: de la matière brute au produit final en passant par les moules. En haut: chez le fondeur, la centrifugeuse.

Rodin joue la miniature

Les dessins, une fois définitivement acceptés, sont ensuite confiés au sculpteur dont l'art est un étonnant mélange de tradition et de bricolage inventif. L'artiste, c'est Eric Legrand. Eric est joaillier de formation, il a le goût, le talent de la minutie et du détail infime. Pour commencer, il établira un véritable micro-squelette en fil de fer qu'il enrobera ensuite de "Milliput", pâte de résine malléable quand elle est humide, résistante quand elle est sèche. A raison de douze heures par jour, Eric sculpte et resculpte ses ébauches. Comment arrive-t-il à restituer ces détails infimes, à obtenir une telle finesse, jusque dans les traits des ses personnages? "*J'ai commencé en tâtonnant, en travaillant comme un fou, pendant des mois. Mes premières réalisations étaient un peu ratées. Il a fallu les refaire, les modifier: j'apprenais le métier de A à Z. Maintenant, il me faut en moyenne quinze à vingt-cinq heures de travail en moyenne pour une figurine, soit trois à quatre jours.*" Enfin, la "matrice primaire" en résine miracle est terminée. Elle servira à l'élaboration d'un premier moule en silicone, d'où sortiront, après vulcanisation, les "matrices secondaires"(en étain-plomb) destinées à la fabrication en série. Temps écoulé entre l'étincelle créatrice et la sortie des matrices: un à trois mois, selon le modèle. Il est évident que de concevoir le Krall prend plus de temps que de mettre en chantier un aventurier galactique moyen style Han Solo (les modèles ne manquent pas: il y en a au coin de la rue). Coût d'une matrice primaire: environ 1 500F.

Ça sent le soufre!

La sortie en série des figurines devient ensuite le travail spécifique du fondeur. Par une chance extraordinaire (Thierry Abgrall, comme tous les ex-joueurs de rôle, croit un peu aux bonnes étoiles...), il se trouve que la plus grande fonderie de métal blanc en France, les établissements Lemer, se trouve à dix minutes du bureau d'Armageddon. A la fonderie, on élabore l'alliage qui servira pour la production en série. La composition est "secret défense". Mais sachez qu'en gros il rentre dans une figurine plus d'une demi-douzaine de composants, dont évidemment du plomb, de l'étain (25%) et du cuivre, mais aussi du bismuth et du soufre (à raison de quatre grammes la tonne: pas de quoi évoquer les démons!). Le moule définitif (en silicone) est placé sur une centrifugeuse dans laquelle on coule le métal en fusion: la centrifugeuse permet de répartir la pâte d'alliage jusque dans les ultimes recoins du moule. Laissez sécher, démoulez, ébarbez, polissez les joints: il ne reste plus qu'à emballer pour servir. Dans le catalogue, Armageddon inclut une "fiche-déco" qui n'est pas indicative mais franchement conseillée, cohérence (le maître mot chez Armageddon) oblige. Thierry Abgrall prend l'aspect du Krall moyen quand on ose peindre les galons d'un commando de l'espace en rose: ils doivent être bleu ciel, scrongnieugnieu!

Le Krall, version finale. Comparez avec le dessin préliminaire...



Du fil de fer, de la pâte plastique et beaucoup de talent: trois étapes de la sculpture.



La multiplication selon Ral Partha

Comment Monsieur Ral Partha s'y prend-il pour fabriquer Gros Bill, votre exterminateur favori? Thierry Cerinato est allé très loin pour y voir de plus près: quelle idée de s'installer à Cincinnatti (Ohio)!

Des canettes de Pepsi-Cola vides traînent sur la table au milieu d'un fouillis d'instruments, de chiffons et de papiers froissés. La pièce est l'une des plus éclairées de l'entreprise. Ce qui n'est pas pour autant une référence.
C'est pourtant là, sous des lampes de bureau équipées de néon, que naissent les figurines Ral Partha. Ils sont cinq sculpteurs (Tom Meier, Dennis Mize, Robert Charette, Julie Guthrie et Richard Kirr) à travailler pour l'entreprise basée à Cincinnatti. Tous partent d'une armature en zinc autour de laquelle ils modèlent de la pâte de plastique (*Plasty Ribbon*) par touches successives.



Sculpteur au travail: son burin est une épingle!

Les gros commanditaires comme TSR précisent bien souvent les détails qu'ils veulent voir figurer sur les miniatures. Pour les autres, les sculpteurs s'inspirent de leur propre documentation et de leurs croquis.
"*Ensuite, c'est à moi d'intervenir*, raconte Brian Hitsman, chef de la fabrication. *J'ai conçu presque tous les moules matriciels de ces sept dernières années. Je pose la figuri-*

ne que me donne le sculpteur sur un disque de caoutchouc. Et j'empile des petites lamelles de caoutchouc tout autour jusqu'à la recouvrir. Je ne creuse rien."

Sur un moule matriciel, Brian Hitsman place plusieurs figurines différentes, égalise la surface supérieure, puis passe le tout à la vulcanisation. Les lamelles de caoutchouc vont se fondre ensemble avant de durcir. Les deux disques présenteront après coup une moitié en creux de chaque figurine.

"C'est le moment le plus délicat. Si


Le moule matriciel, étape critique.

je dose mal la pression lors de la vulcanisation, si je place mal les lamelles autour de la pièce, je rate le moule ou, pire, j'abîme la figurine. Sachant que le sculpteur a passé entre un et trois jours pour la réaliser, vous imaginez la perte de temps. Heureusement, au bout de sept ans, ce sont des problèmes que je ne rencontre plus trop souvent."

Les cavités pour accueillir le métal étant prêtes, il reste à ouvrir les voies qui lui permettront d'y accéder. D'une gouttière centrale partent des portes (*"kiss gates"*) qui établissent la communication avec le pied des pièces. Lors de la centrifugation, le métal fondu emplit la cavité, le surplus refluant naturellement s'il n'est pas trop important. *"C'est la seconde étape délicate. Si la porte est trop large, on ne pourra pas détacher la pièce du support métallique qui épouse la forme de la gouttière. Si elle est trop fine, il n'y aura pas assez de métal pour remplir complètement la cavité"*, reprend Brian Hitsman.

Au sommet du moule de la figurine, ce dernier aura d'un petit coup de cutter ouvert un conduit pour que les gaz, nés du contact entre le métal fondu et le caoutchouc, puissent s'échapper et ne pas former de bulle sur la miniature.

Constitués à 70% de zinc, 999 exemplaires de la figurine sont alors fabriqués. Ils ne sont pas destinés à la vente. A partir des pièces de cette édition limitée, Brian Hitsman va en effet fabriquer un nouveau moule réservé à la production. D'où la nécessité pour ces premières miniatures de résister aux fortes pressions de la vulcanisation. L'alliage qui est utilisé pour la production de masse (90% plomb et seulement 10% de zinc) en est incapable.

Une fois le moule de production équipé de sa gouttière et de ses portes, il est placé sur la centrifugeuse. Le métal fondu est coulé à l'intérieur et au bout de quelques minutes, on ressort un anneau hérissé de toutes les figurines gravées dans le moule. L'anneau qui s'est formé dans les portes et la gouttière est replongé dans le four à métal. *"Cela nous permet de limiter au maximum les déchets. On ne perd que 2% environ du métal que nous achetons. Et nous consommons chaque jour entre 400 et 500 livres* (entre 190 et 240 kilos) *de métal."*

La méthode est économique, efficace et rapide. Brian Hitsman estime qu'elle a cet autre avantage de préserver au maximum la qualité des sculptures de départ. *"Nous avons récupéré en août dernier le contrat avec TSR que les gens de Citadel ont perdu parce qu'ils visaient la quantité plutôt que la qualité. Et eux mettaient pourtant beaucoup plus de pièces que nous à la poubelle!"*

A l'en croire, une telle pratique est rare chez Ral Partha. Le chemin normal d'une miniature sortant, encore brûlante, de la centrifugeuse, la mène dans un petit bac de plastique qu'une feuille de carton referme sur elle. Le tout, placé dans une boîte et mis sous cellophane, rejoint alors les étalages des détaillants. La figurine peut alors oublier, en situation sur un plateau de jeu, la table encombrée qui l'a vu naître.

DENNIS MIZE, SCULPTEUR PATIENT

Dennis Mize est grand, large et ses cheveux sont aussi longs que sa barbe est vieille. Depuis l'âge de vingt ans, il sculpte des figurines pour Ral Partha. Il en a aujourd'hui trente-deux. Et parle toujours doucement. Avec la voix d'un enfant qui a oublié de grandir.

J&S: Dennis, comment devient-on sculpteur de figurines?

Denis Mize: N'importe comment. Moi, je bossais dans un bureau quand j'ai commencé à m'intéresser au dessin. J'en ai fait quelques-uns. J'ai rencontré le boss de Ral Partha à qui ils ont plu. Il m'a engagé. J'ai commencé par retoucher quelques figurines, et puis j'en suis venu à les sculpter entièrement.

J&S: Avoir débuté dans le dessin t'a aidé?

D.M.: Bizarrement, je n'ai pas pris l'habitude tout de suite de dessiner des personnages. Je les avais dans ma tête et je me lançais. Maintenant, je fais des croquis. Cela m'aide à aller plus vite. Parce que je vois mieux où je veux arriver.

J&S: Aller plus vite, ça veut dire quoi?

D.M.: Cela dépend des détails qu'il faut sculpter. En moyenne, cela signifie faire en douze heures ce qui en nécessitait quinze ou vingt. En règle générale, si on passe plus de vingt-cinq heures sur une pièce, cela devient très ennuyeux. Mais je suis assez lent. Tom Meier, notre principal sculpteur, va beaucoup plus vite.

J&S: A propos de vitesse, le *Plasty Ribbon* impose son propre timing?

D.M.: Oui, parce qu'au bout d'une heure et demie, il durcit et devient très dificile à travailler. Il faut donc planifier ce que l'on va faire. Mais dans ce laps de temps, on peut facilement réaliser un bras et une jambe par exemple. De toute façon, nous n'avons jamais trouvé plus malléable que le *Plasty Ribbon*.

J&S: Le travail n'est pas répétitif?

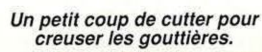
D.M.: Non, Quand une pièce réapparaît plusieurs fois, nous la sculptons séparément. Brian en fait un moule et nous en fournit un exemplaire en métal quand on en a besoin. Mais nous n'abusons pas. On a affaire à des passionnés qui reconnaissent la moindre épée. Pour la même raison, j'essaie au maximum de varier les visages. En ce qui concerne les corps, les gens assimilent toujours les héros à Superman ou Batman. Ils sont plus à l'aise avec les corps proportionnés comme ceux des super-héros. Même si ça me fatigue parfois un peu, je m'adapte à leurs goûts.

J&S: Finalement tu t'es formé sur le tas?

D.M.: Oui, j'ai bien essayé de suivre une grande école artistique après le collège. Mais les gens là-bas étaient plus assidus pour encaisser mon argent que pour m'enseigner quelque chose. Et puis c'est dur d'aller en cours quand vous en savez déjà plus que le professeur. Je n'y suis resté que quelques mois.

J&S: Mais cela t'a suffi pour sculpter avec force détails des guerriers ou des magiciennes de seulement 25 mm de hauteur?

D.M.: En fait, je ne pense pas avoir un talent particulier. Tout ce qu'il faut, c'est du temps et de la patience. Etre capable de s'asseoir là et de le faire. Apprendre, faire des erreurs et apprendre à les corriger. Si tu as le talent mais pas la patience, tu n'y arriveras jamais. L'inverse, lui est vrai.


Un petit coup de cutter pour creuser les gouttières.



Le métal en fusion est versé dans la centrifugeuse, et l'on obtient...



... (après refroidissement) une couronne de figurines à séparer.



Comment changer le plomb en or

Fondée en 1975, Ral Partha Enterprise est aujourd'hui le leader des figurines pour jeux de rôle sur le marché américain. La firme présidée par Charles Crain, l'un des cinq principaux actionnaires, et dirigée par Jack Hesselbrock, réalise chaque année un chiffre d'affaires voisin de 2 millions de dollars. Elle emploie quarante employés dont cinq sculpteurs.

Implantée à Cincinnatti, Ohio, derrière le gymnase des basketteurs universitaires et une casse automobile, Ral Partha Enterprise réalise près de la moitié des ventes de figurines aux Etats-Unis, Grenadier et Citadel se partageant le reste. C'est grâce au quasi-monopole exercé par sa filiale Citadel UK sur le Royaume-Uni que cette dernière réussit à contester à Ral Partha le titre de numéro un mondial. L'entreprise de Cincinnatti s'ouvre de plus en plus à l'exportation. Elle



Le building Ral Partha à Cincinnati: impressionnant, non?

a notamment réalisé 100 000 dollars de chiffre d'affaires l'an passé avec le Japon. En France, Ral Partha est distribué par Jeux Descartes.

Charles Crain avait envisagé, il y a quelques années, de diversifier ses activités en se tournant vers les soldats de plomb de collection qui constituent un marché à part aux Etats-Unis. Il a finalement renoncé devant l'importance de la concurrence, se contentant de sous-traiter la sculpture de certaines entreprises spécialisées dans ce domaine. Depuis peu, Ral Partha s'est lancé dans la création de jeux, débouchés naturels de ses propres figurines. Le premier d'entre eux s'intitulait *Chaos War*.

THIERRY CERINATO

PETIT PRECIS D'ALCHIMIE A USAGE PRIVE

Bon, vous voilà malheureux, aussi désemparé qu'un Hobgobelin végétarien après l'apéro. Pour vous, les pions en carton, c'est fini, il vous faut du concret, du solide. Mais pour être le Cecil B. De Mille du jeu de rôle et mettre en scène enfin de véritables hordes grimaçantes ou d'improbables escadrons sur la table de salon, il ne vous reste que deux solutions... Soit faire un casse chez l'arrière grand-tante argentée, soit vous transformer en thaumaturge et créer vous-même, avec vos petits poings, vos meutes hurlantes. A l'usage, seule la deuxième solution a une chance de vous éviter la potence...

Le meilleur moyen pour se nantir d'une troupe assez nombreuse, ce n'est pas de devenir agent recruteur mais alchimiste. Il existe à la base une gamme de moules proposée par une marque irlandaise, Prince August, plus spécialement tournée vers la guerre de Sept ans et notamment Rossbach. Les moules 25 mm Prince August sont bien pratiques pour les troupes nombreuses et, pour peu que vous ayez un cutter et quelques limes, les conversions sont infinies: vous pouvez, par exemple, transformer un grenadier de Vieille Garde en fusilier de la Jeune: coupez le bonnet du premier à l'aide d'un cutter et collez (à la cyanolite) en lieu et place un shako découpé au préalable. Hop! Publicité mise à part - non, non, ils n'ont rien envoyé -, la gravure des moules Prince August reste fruste et souvent décevante...

Il existe par ailleurs plusieurs façons de créer un moule. Considérons avec horreur celle qui consiste à reproduire une pièce que vous auriez découverte dans le commerce et décidons que vous soyez devenu une sorte de Camille Claudel (Rodin est passé de mode) en 25 mm, grâce à quelques bouts de fil de fer (pour le squelette), un peu de plastiline (pour les chairs, matière plastique malléable qui durcit en séchant), un cutter, quelques épingles et beaucoup, beaucoup d'art et de patience: tout comme les pros de Ral Partha ou d'Armageddon ... Bon.

Touché-moulé

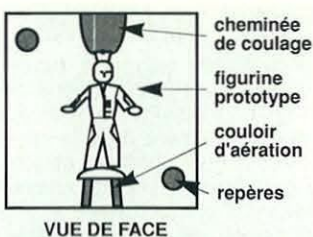
Avec ses petits yeux porcins, ses jambes musculeuses et cet air de méchanceté si caractéristique, ce ne peut être qu'un Gordon Highlander, dont le kilt délicatement relevé au-dessus des genoux tend à faire oublier le rôle dans la bataille de Waterloo. Comment trouver des petits frères à votre impérissable chef-d'œuvre? Faites un moule.

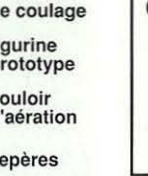
Prenez une boîte (à cartes de visites, ou grande boîte d'allumettes), remplissez-la à moitié de pâte à modeler. Enfoncez ensuite votre prototype dans la pâte, en le laissant émerger comme s'il surnageait. Attention! Pensez au plan de joint, c'est à dire le plan qui sépare vos deux parties de moule. Pour savoir si votre figurine est moulable, on doit pouvoir la découper de haut en bas dans le sens de l'épaisseur (pour les positions de face) ou en obtenant deux parties les plus symétriques possibles (pour les positions de profil). Pensez dès cet instant à ménager dans votre futur moule une cheminée pour couler le métal (en fabriquant une excroissance de pâte à modeler au-dessus de la tête du Highlander) et des couloirs d'aération pour empêcher l'air de lui barrer le passage: des épingles reliant les pieds du proto aux bords extérieurs du moule devraient faire l'affaire. Chimie maintenant, avec la petite famille Rhodorsils Elastomères. La variété rouge cultivée dans les magasins pour Beaux-Arts, sous le nom de RTV 589, semble la plus appropriée. Méfiance: le produit est très toxique et, en plus, il n'a même pas bon goût! Il faut s'efforcer en faisant le mélange - le produit est en deux parties différentes, ce qui favorise l'homogénéité - qu'il n'y ait pas trop de bulles dans la pâte que vous obtiendrez. Une fois la mixture versée dans la boîte (par-dessus la pâte à modeler), il ne vous reste qu'à attendre 24 heures, le temps d'une vulcanisation à température ambiante. Une fois la mixture solidifiée, sortez-la de la boîte en la séparant de la pâte à modeler. Prenez soin de laisser votre personnage à l'intérieur. Vous aurez alors votre première moitié de moule. Il faut recommencer pour l'autre côté. Cette fois-ci, il faut procéder différemment puisque c'est de l'ajustage des deux demi-moules que dépendra la finesse de la pièce. Quoiqu'un Gordon Highlander avec un œil au niveau du nombril soit (aussi) une création artistique... Vous allez donc installer votre demi-moule tout neuf (contenant encore le prototype) à la place de la pâte à modeler dans le fond de votre boîte. A partir de là, la méthode bégaye. Mais avant de refaire un mélange d'élastomère, prenez quand même soin de badigeonner la première moitié du moule avec un agent démoulant, le QZ11B par exemple (demandez-le en achetant l'élastomère). Autrement, vous ne saurez jamais ce qu'il y aura à l'intérieur du bloc massif que vous aurez réalisé.

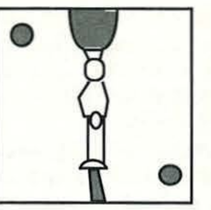
Touché-coulé

Votre moule est enfin prêt. N'oubliez pas de prévoir des répères en relief et en creux sur chacun de vos demi-moules afin de pouvoir les assembler parfaitement.

Plein de fébrilité, vous poussez donc le ragoût hors du feu et vous installez récipient et alliage. Une banale casserole fera l'affaire, mais renoncez pour toujours à y cuire le cassoulet dominical. Pour le mélange, chacun a son secret, mais vous pouvez sans trop vous casser la tête commencer par un mélange tige à soudure et antimoine (2%) en ajou-









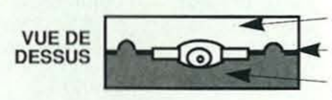
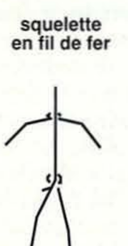


figure 2: fabrication du moule



Moule Prince August.





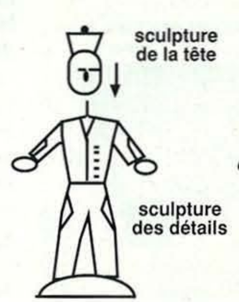
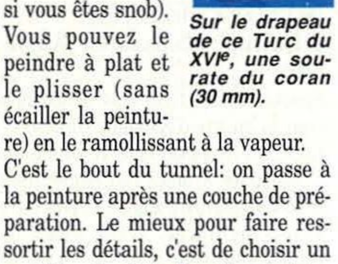


figure 1: fabrication d'un prototype

tant plus ou moins de plomb selon que vous souhaitez une figurine plus ou moins malléable. Autre solution: le plomb à caractères d'imprimerie. Un mélange idéal: 70% plomb, 30% étain (autant de métaux que vous trouverez à prix ridicule dans toutes les casses). Jetez le métal dans la casserole, ouvrez le gaz. Le plomb fond (ah?) vers 335° et la première figurine est généralement ratée, autant vous le dire: le moule est trop froid. Talquez-le à chaque fois, mais ne faites pas plus d'une vingtaine de figurines de suite, il n'y résisterait pas. En le préservant, il pourra produire au contraire entre 200 et 250 figurines... Ensuite? Ensuite, rasez gratis... Ebarbez, coupez et limez pour ôter les bavures.

Un peu de personnalité!

Pour donner à vos figurines tristement semblables un petit air de différence, tout est bon: coupez les membres ou tordez-les pour leur donner une nouvelle posture, collez (cyanolite) ou soudez accessoires (drapeaux, fusils, piques...). Tout peut servir, les capsules de bouteilles en étain, les épingles, le fil électrique. Ajout métallurgique: pour vos drapeaux, capotes de chariots, tentes, vous disposez d'un métal fin, malléable et pas cher: le métal qui enserre le goulot de nos célèbres bouteilles de Côte (ou de Bordeaux si vous êtes snob). Vous pouvez le peindre à plat et le plisser (sans écailler la peinture) en le ramollissant à la vapeur.



Sur le drapeau de ce Turc du XVIe, une sourate du coran (30 mm).

C'est le bout du tunnel: on passe à la peinture après une couche de préparation. Le mieux pour faire ressortir les détails, c'est de choisir un apprêt gris clair. Les figurinistes ont leurs snobismes. L'un d'entre eux c'est d'être soit "huile", soit "acrylique", soit "peinture pour maquette". Laissons faire le "feeling" et éventuellement les échecs. Au troisième tube gâché, vous vous trouverez bien un quelconque talent, ou, au minimum, un goût particulier.

Mais concernant la peinture de vos



La peinture à l'huile, c'est plus difficile mais bien plus beau ...

pièces, quelques conseils peuvent parfois sauver la mise. Le relief de votre pièce doit être souligné convenablement! Sachez qu'un peu de jus brun dans les creux de relief peut changer une silhouette en soulignant les contrastes. Au contraire, ce qui apparaît le plus à la lumière doit être éclairci; arêtes du nez, pommettes, menton et phalanges, bosses des cuirasses, des sacs ou des manteaux, et, à la limite, canines acérées. Petit coup de vernis mat (cela existe en bombe).

Si vous êtes en train de vous constituer une armée nombreuse, la peinture à maquette a un grand avantage: elle sèche très vite et vous fera gagner en temps ce qu'elle perdra en velouté par rapport aux résultats obtenus avec une peinture à l'huile. Vous pourrez ensuite aligner vos figurines sur le buffet (attention au coup de plumeau ravageur) ou choisir de les disposer sur un terrain. Et que ce soit le jeu de guerre (wargame en français) ou le simple plaisir d'aligner des centaines de figurines en formation serrée, viendra bien le jour où vous les imaginerez les deux pieds dans la boue, la neige ou, tout bêtement, l'herbe.

Du sol au plafond

Premier axiome: proscrire tous les éléments de décor ferroviaire. Si vous en avez, allez vite les enterrer sous deux mètres de terre. Ici, on est des gens sérieux: pas d'arbres fluorescents ou de gazon couleur pistache. Deuxième axiome: laisser toujours libre cours à son imagination, c'est souvent le meilleur guide.

Pour les reliefs, choisir un mélange colle à papier peint plus eau plus journaux. On peut avec du grillage façonner un relief et laisser sécher. On peut aussi choisir des plaques d'isolation qui se présentent sous forme d'un côté bois et d'un autre polystyrène expansé. Le relief s'y creuse au cutter, et c'est très léger. Plusieurs plaques peuvent même s'emboîter...

Les sols: pour la terre et la boue, choisissez plutôt le marc de café séché, en le peignant à la bombe ensuite, l'effet est garanti, "hombre"! Pour l'herbe, et même si vous décidez après cela de la teindre en bleu, prenez plutôt de la mousse séchée, que vous aurez ramassée en forêt (oh, les beaux dimanches), passée au mixer et fixée par flocage (enduisez la surface à décorer de colle et saupoudrez de mousse).

Les arbres sont souvent la terreur du figuriniste: ils ont raison d'avoir peur. Avec un sécateur prenez quelques rameaux d'hortensias, vous remarquerez qu'ils ont un tronc et des petites branches qui supportent chacune une fleur. Sur le bois séché, vous collerez, par flocage encore, des boules de mousse.



Dans le fond de ce diorama, un donjon célèbre (abattu en 1789).

Il ne vous restera plus qu'à jouer avec quelques bombes de peinture mate pour que le tour soit joué...

Pour les pierres, le liège peut avoir de surprenants aspects selon la façon dont on le traite. L'utilisation des véritables pierres et graviers se révèlent souvent assez décevante.

Des firmes comme Essex, Ral

Accessoires...

Partha, Aquila ou Minifigs, pour ne citer que les plus courantes, proposent, chacune, une série d'accessoires intéressants dès que l'on veut donner un peu d'animation à une scène. Après tout, vos troupes ne sont pas toujours en rase campagne; pensez à ce que (en plus des femmes) la moindre scène de pillage demande comme petits objets, tables, bouteilles, coffres, etc. L'arrivée, il y a quelques années, des figurines pour *Donjons & Dragons* a fait beaucoup. Sachez, si vous voulez construire des chariots, que les roues sont presques impossibles à construire par soi-même. Utilisez pour cela, par exemple, un avant-train de canon Gribeauval (standard fin XVIIIe début XIXe siècle). En travaillant avec du balsa ou avec des boîtes de camembert et en suivant scrupuleusement les documentations disponibles, cela ne reste après tout que du modélisme...

Dernier petit point technique pour donner l'illusion de profondeur à vos dioramas-cinémascope: utilisez les différentes tailles de l'échelle 25 mm (voir ci-dessous). En plaçant les plus petites au loin et les plus grandes sur le devant de la scène, vous augmentez d'autant l'effet de perspective. On peut donc aller jusqu'à utiliser des soldats d'échelle encore plus réduite (1/85) en plastique comme les *Airfix*, pour les fonds. Ensuite viennent les *Minifigs*, dont le moulage assez bizarre fait que la tête semble écrasée par le shako. Au premier plan, prendront place les figurines les plus grandes, les *Essex*, qui font toutes bien plus de 25 mm, pied à coulisse en main.

Quant aux scènes elles-mêmes, la bienséance doit seule guider vos pas. Quelques cadavres, par-ci par-là, pour faire plus vivant, d'accord. Mais des monceaux de corps mutilés servant de cadre à une horrible scène d'orgie bestiale, ça, non!

A moins bien sûr, que ce ne soit vraiment distrayant...

ERIC TREGUIER

PETIT PRECIS DE LA COURTE ECHELLE

Le domaine de la reproduction des personnes humaines (et par extension de l'espèce des équidés qui les transportent) est compliqué par le fait que jamais personne ne fut en mesure de respecter une échelle. La taille "reine" en figurines "ronde bosse" est la taille de 25 mm, qui correspond en gros à l'échelle 1/72 (1,80 m divisé par 72 égale 25 mm). Las! "25 mm" peut s'entendre de diverses manières. En figurine historique, par exemple, cette échelle/définition ne dit pas si les 25 mm incluent ou non le shako: quand on sait que cette coiffure napoléonienne mesure (grandeur nature) entre 20 et 40 cm, on aboutit à comparer, en exagérant, des nabots rabougris à la tête surdimensionnée à des géants longilignes dépassant allègrement les 30 mm. D'où problèmes de cohabitation entre les gammes: un casse-tête pour le wargamer scrupuleux. Cette épineuse question a été ensuite carrément évacuée par les figurinistes fantastiques. 25 petits millimètres ne suffisant plus pour exprimer leur qualité de sculpture, certaines marques éditent des "25 mm" surdimensionnés à 30 voire 35 mm,



De gauche à droite: soldat 6 mm Heroics and Ros, 15 mm Essex, "vrai" 25 mm Minifigs et "faux" 25 mm Essex.

créant ainsi de fait une nouvelle échelle. Un cheval Ral Partha est à peine de la taille d'un poney comparé à son homologue de Prince August. Et que dire des races étranges pour lesquelles Michel-Ange n'a jamais défini de canon? Le nain peut-il dépasser 16 mm (soit 1,20 m)? Et les oreilles de l'elfe? Et le tour de taille de l'orc? Et qui saura jamais (ouf) la taille réelle de Nyarlatothep? "Parce qu'héroïque, la fantaisie devrait-elle avoir des limites?", demandent les créateurs. Certes non. Mais attention aux surprises en ouvrant le blister: comme en informatique, la compatibilité n'est pas toujours possible. Vous trouverez ci-après les tailles réelles pratiquées par les marques les plus connues. Principe de base: 25 mm est la grandeur d'un personnage debout nu-tête.

• Le vrai 25:
Ral Partha, Minifigs, Grenadier.
• Le 25 "surdimensionné" (30-35):
Prince August, Essex, Citadel, Armageddon, Dixon, Aquila.
• Autres échelles:
20 mm: assez rare. Utilisée par certaines marques pour les figurines de soldats du XXe Siècle.
15 mm: très pratiquée par les wargamers, les tailles sont en général respectées. Mais méfiez-vous quand même. Facile à trouver.
6 mm: essentiellement Empire et Deuxième GM. Chez JdGDiff.
2 mm: l'échelle "ultime", à partir de laquelle la décoration devient aléatoire. Utilisée par les wargamers, en raison du peu de place nécessaire pour jouer de grandes batailles avec figurines. Introuvable en France.

LE CATALOGUE

■ **Aquila (France)**
Dans cette gamme qui n'en est qu'à ses débuts, les premières sculptures manquent encore de détails et leur



gravure reste primaire. Mais Aquila progresse. Spécialité: les personnages féminins. A noter que cet éditeur s'est lancé dans la fabrication de décors, scènes complètes et accessoires (notamment des armes) particulièrement réussis qui vous permettront de meubler de A(rmoire) à Z(ofa) vos donjons lugubres. Chez vos revendeurs habituels. Diffusion Ludodélire.
30 mm. A partir de 10 F, petits accessoires de 1,50 F à 3 F.

■ **Armageddon (France)**
De la belle figurine, sans aucun doute. Spéciali-tés: elfes, aventuriers et guerriers du Chaos (côté fantastique) et une gamme complète de personnages de science-fiction (héros, soldats de tout poids et les fameux Kralls). Les visages féminins sont généralement très réussis. En prime, une série pour *Baston*. Un peu cher peut-être. Diffusé par Jeux Actuels, en vente partout.



30-32 mm. A partir de 10 F, Krall: 30 F.

■ **Battle Honors (Angleterre)**
Importé en France avant le mois de mai. Quelques-unes des meilleures figurines pour l'époque napoléonienne. Très belles. Autres spécialités: Perses sassanides, Romains de l'époque républicaine et hoplites des cités grecques. Chez Jeux de Guerre Diffusion.
15 mm: la pochette de 5 ou 10, entre 25 et 30 F.

■ **Chariot (Angleterre)**
Spécialité: la Haute-Antiquité, avec par exemple les seules armées bibliques actuellement en vente. Cette firme propose toujours des armées originales ignorées des concurrents. Par exemple: une série sur la Révolution française. Difficile à trouver. Importé par Remark, également importateur d'Irregular.
15 mm. La pochette de 8, 16 F; la boîte d'armées, 300 F.

■ **Citadel (Angleterre)**
La plus large gamme existante pour le grand public avec des figurines caricaturales et comiques. Chaque mois, deux à trois séries de vingt, voire trente nouvelles figurines. Citadel travaille en parfaite symbiose avec Games Workshop: le système mis au point par les deux firmes fait que les figurines conçues pour un jeu sont souvent compatibles avec un autre. Par exemple, les Aventuriers des années 20 viennent d'être réédités: cette série est compatible avec *L'Appel de Cthulhu* et *Chill*. Citadel édite des figurines pour *Blood-Bowl, Hawkmoon, Warhammer* et *Stormbringer*. Distribué par AGMAT Citadel, en vente partout.
30 - 33 mm. Personnage à pied: 7 F; cavalier: 20 F.

■ **Dark Horse (France)**
Cette marque française spécialisée dans l'Heroïc Fantasy (licornes, dragons) de bonne qualité a hélas disparu... Mais on peut encore trouver quelques pièces chez Temps Libre.
30 mm: à partir de 8 F.

■ **Dixon (Angleterre)**
Parmi une large gamme historique, une spécialité: le Moyen Age occidental et japonais en 15 et 25 mm. Dixon vient de créer une ligne Heroïc Fantasy. Chez Jeux de Guerre Diffusion et Temps Libre.
30-33 mm. Fantassin: 8 F; cavalier: 20-25 F.

■ **Essex (Angleterre)**
80 % de la production d'Essex est consacrée aux figurines historiques. Bonne gravure. Spécialités: en 15 mm, l'Antique (Romains Bas-Empire, Grecs hellénistiques mais aussi tous les Barbares possibles et imaginables). A noter une nouvelle série médiévale, une série sur les guerres d'Italie et de Religion (époque Renaissance) et sur les Turcs ottomans. Les amateurs apprécient particulièrement la qualité de la gamme napoléonienne. En 25 mm, encore et toujours l'Antique mis à toutes les sauces: Moyen Age (des Vikings aux Asiatiques, invasions des Orientaux en Europe). La gamme Premier Empire est quasi complète. Dernières nouveautés attendues depuis très longtemps: les Autrichiens de l'époque napoléonienne et une série de Bourgui-gnons (XVe siècle). Largement diffusé.



15 mm: à partir de 18 F la pochette de 8 personnages à pied et 4 cavaliers; 30 mm: 7 F (fantassin), à partir de 16 F (cavalier).

■ **Falcon Miniatures (USA)**
Gravure moyenne. Spécialité: toutes les armées des nations coloniales à partir du XIXe. Chez Jeux de Guerre Diffusion sur commande.
15 mm: la pochette de 15: 30 F.
25 mm: quasiment introuvable.

■ **Freikorps (Irlande)**
Gravure minutieuse mais très fragile. Spécialités: expéditions du Mexique (1870), les Indes du XVe au XIXe siècle, la guerre de Sept Ans et la guerre d'Indépendance américaine. Chez Jeux de Guerre Diffusion.
15 mm: à partir de 16 F la pochette de 8.

■ **Frontier Miniatures (USA)**
Gravure moyenne. Spécialités: l'époque coloniale, la guerre de Sept Ans et la guerre d'Indépendance américaine. Chez Jeux de Guerre Diffusion (sur commande).
15 mm. La pochette de 8: 30 F.

■ **GHQ**
Tanks et blindés au 1/300. Très rare...

■ **Grenadier (Angleterre)**
L'un des grands éditeurs de figurines Heroïc Fantasy. Spécialité: les monstres divers, les dragons et les géants. Figurines pour *L'Appel de Cthulhu* (officielles), *Star Wars, D C Heroes* et *Twilight 2000*. Une série de hobgobelins vient de sortir. Prévue en mai, une série de Julie Guthrie intitulée Fantasy Races. Diffusé partout.
25 mm: à partir de 10 F.

■ **Heroics and Ros Figures (Angleterre)**
Spécialistes de l'aviation toutes époques (1/300). Qualité de détail moyenne. Largement diffusé, souvent sous le label Table Top.
De 12 à 60 F selon la taille.

■ **Hotspur Miniatures (Angleterre)**
Spécialité: les figurines de 20 mm pour la guerre d'Espagne contemporaine, la Seconde Guerre mondiale et quelques armées contemporaines jusqu'au conflit afghan. Gravure assez médiocre. Chez Jeux de Guerre Diffusion.
20 et 25 mm. La pochette (3 figurines): 20 F.

■ **Irregular (Angleterre)**
L'équivalent de la production Essex, en moins beau. Les moins chères. Une gamme très orientée sur l'Antique et l'époque médiévale. Mongols et Songs chinois en 15 mm. Autres spécialités: l'Empire et la guerre de Sécession en 2 mm, la

guerre de 1914-1918 en 6 mm. Chez Jeux de Guerre Diffusion et Temps Libre.
15-25 mm. Fantassin, 4-6 F.

■ Metal Magic (RFA)
En très forte amélioration. Essentiellement centrée sur l'Heroïc Fantasy (orcs). A noter les figurines *Asterix et Obelix*, et les officielles pour *Midgard* (un JdR allemand).



Metal Magic édite des personnages pour *L'Appel de Cthulhu* en RFA ainsi qu'une superbe série de monstres délirants, parmi lesquels une série d'orcs à ne pas mettre entre toutes les mains. Débute une gamme science-fiction. Diffusé par Transecom, en vente partout.
25 mm. A partir de 10 F.

■ Minifigs (Angleterre)
80% de la production est consacrée à l'histoire: Minifigs offre le plus grand choix en 15 et 25 mm.



Spécialité: l'Antique, le médiéval et l'époque napoléonienne en 15 mm. Minifigs produit (sous licence) Ral Partha en Angle-terre.
Minifigs édite également des personnages Heroïc Fantasy. Exclusivement distribué par La Maison du Jouet et le Paquebot Normandie.
15 mm (pochette de 8): 22 F.
25 mm: personnage à pied, 5 F; Cavalier: 12,20 F.

■ Naismith (Angleterre)
Spécialiste de la figurine historique: tout sur les époques napoléoniennes et antiques. Très beaux Mayas, Aztèques et Incas. Deux particularités: les Mongols en 15 mm et des personnages de la Révolution française (pour jouer à *Bleus, Blancs, Chouans*). Assez rare.
15 mm: 18 F la pochette de 8. Pochette de trois en 25 mm, 20 F.

■ Navwar (Angleterre)
Spécialités: les blindés au 1/300 (la pochette de 5: 30 F) et tous les navires de l'Antiquité à nos jours au 1/1200 (antiques et napoléoniens) et au 1/3000). Largement diffusé.
De 14 à 20 F.

■ Prince August (Irlande)
Tout l'opposé des productions de Citadel. Chez Prince August, on pousse le réalisme jusqu'au bout. Défauts de la cuirasse: le manque de finition des mains et des figures. Cheval de bataille de cette firme: le label *Mithril* pour le *Jeu de Rôle des Terres du Milieu* (fantassin: 15 F; cavalier: 32 F). Prince August



édite aussi des moules pour figurines napoléoniennes, guerre de Sept Ans et personnages fantastiques (70 moules en tout).
En prime: un kit pour fondre ses alliages (180 F) et le métal nécessaire en barres d'alliage (80 F les 375g, de quoi fondre en théorie 90 figurines). Largement diffusé.
30-33 mm. A partir de 10 F.

■ RAFM (Canada)
Figurines de belle qualité, historiques et d'Heroïc Fantasy, mais proportions douteuses. Spécialités: les guerres indiennes et la guerre du Canada. A souligner la qualité du matériel pour la guerre de siège. Chez Jeux de Guerre Diffusion et Temps Libre.
25 mm ou 30 mm selon les séries: 10 F et plus.

■ Ral Partha (USA)
Spécialités: l'Heroïc Fantasy (elfes, seigneurs du Chaos, dragons, hobbits, monstres, bref tout le bestiaire épouvantable et ordinaire). Les séries de Perses et la série de la guerre coloniale du Zoulouland ne sont pas importées en France. Edite les figurines pour *AD&D (Forgotten Realms), Bushido, RuneQuest, L'Appel de Cthulhu* (non officielles), *Battletech* et *James Bond.* Dragons très réussis. Distribué par Jeux Descartes, en vente partout.
25 mm: blister de 3 guerriers 26 F, 2 cavaliers 18 F.

■ Tabletop (Angleterre)
Figurines 15 mm (toutes époques). Tanks au 1/300. Très rare. Distributeur d'Heroics and Ros et de Navwar.
Tanks: 25 F la pochette de 5 (chez Jeux de Guerre Diffusion).

■ Touller Figurines (France)
Le petit dernier de la production française, déjà 130 références. Spécialités: la guerre de Vendée (Républicains et Vendéens), les époques antiques (Hittites, Romains des guerres Puniques, Grecs, Byzanthins) et médiévales (Coréens, alliés des Mongols). A sortir: Gaulois celtes et Musulmans (Croisades). Diffusion encore un peu confidentielle, mais excellente qualité. Par correspondance chez le fabricant: 193, cours du Général de Gaulle 33170 Gradignan ou chez Jeux de Guerre Diffusion.
30 mm: 7 F.

■ Wargames Foundry (Angleterre)
Cette firme est l'œuvre des jumeaux Perry, deux des plus célèbres graveurs de Citadel. Leurs spécialités: la guerre civile anglaise, la guerre de Trente Ans, l'époque de Louis XIV, les Polonais du siège de Vienne, les armées des Indes au XIXe siècle, la guerre de Crimée, la Révolution française, la guerre des Deux Roses et les Vikings. Chez Jeux de Guerre Diffusion.
30 mm: à partir de 8 F.

NON DISPONIBLE EN FRANCE

■ Acropolis (Angleterre)
Science-fiction. 25 mm.

■ Broadsword (USA)
Encore un spécialiste de l'Heroïc Fantasy. Nombreux monstres.
25 mm.

■ Dragon Tough (USA)
Aventuriers médiévaux classiques. A noter la fabrication de grosses pièces comme ateliers ou auberges.
30 mm.

■ Denizen (Angleterre)
Heroïc Fantasy et science-fiction.
25 mm.

■ Empire Miniatures (USA)
Gravure ancienne. Epoque napoléonienne.
15 mm. Pochette: 20-30 F.

■ Patoon Best (Angleterre)
Edite toute une série tirée du film *Alien*, prochainement chez Temps Libre (30 mm).

■ Platoon 20 (Angleterre)
Figurines 20 mm pour Seconde Guerre mondiale et conflits du Vietnam.

■ Rieder Design (Angleterre)
Heroïc Fantasy. 25 mm.

■ Saxon (USA)
Avant tout des monstres. 25 mm.

■ Superior Models (USA)
Des figurines style Ral Partha avec une belle qualité de sculpture. Spécialiste des figurines cadeaux brunies (façon imitation étain) et incrustées de cristal. 30 mm.

■ Texas Miniatures (USA)
Certains produits de la firme défunte Heritage ont été repris. Notamment les figurines inspirées de deux films: le premier dessin animé réalisé sur *Le Seigneur des Anneaux* (1982) et *Conan le Barbare*. 25 mm.

■ Tin Soldier (Australie)
Quelques exemplaires d'Heroïc Fantasy de qualité assez moyenne; mais surtout spécialiste en figurines aztèques et incas. 25 mm.

Pour compléter cette liste, voici le prix de quelques accessoires:
un pot de peinture acrylique (pratique, sèche en 30 secondes) vous coûtera en gros 8 F. Pour vos dioramas, la marque Basthet Artefact édite des éléments de décors en résine (entre 35 et 50 F, chez Temps Libre). Pour vos JdR et wargames de science-fiction, Macross édite des maquettes de vaisseaux et de robots (en plastique, échelle 1/100 et 1/75: de 12 à 90 F, chez Temps Libre). La colle Corecol (ionisée négativement) permet d'obtenir une fixation parfaite et réaliste (un gazon tête haute!); la végétation (4 couleurs, 21 F les 125 ml, chez Temps Libre). Et pour figurer les cours d'eau, il existe une résine spéciale, bleue ou verte (Résine O, 21 F les 125 ml, chez Temps Libre). Pour votre documentation (uniformes, drapeaux, organisation des troupes), vous disposez de la collection Osprey (fascicules en anglais, consacrés à un type d'armée ou d'arme: de 70 à 90 F, dans les boutiques spécialisées dans la chose militaire ou les figurines) ou de la bonne vieille bible de Liliane et Fred Funcken (la série "Les Uniformes de...", nouvelle édition, éditée par Casterman (240 F le volume), en vente dans toutes les bonnes librairies.

OU LES TROUVER

■ Le grand spécialiste de la figurine historique:
Jeux de Guerre Diffusion, 6, rue Meissonier, 75017 Paris.
■ Le grand spécialiste de la figurine fantastique:
Temps Libre, 22 rue Sévigné, 75004 Paris.
■ Exclusivité Minifigs:
La Maison du Jouet
41, boulevard Reuilly, 75012 Paris.
Au Paquebot Normandie
247, rue de Tolbiac, 75013 Paris.
Vente par correspondance dans les deux magasins.
■ Magasins spécialisés à Paris et région parisienne:
L'Œuf Cube, 24, rue Linné, 75005 Paris.
Game's, Forum des Halles, 75001 Paris.
Game's, Centre Commercial "Les Quatre Temps", La Défense.
Jeux Descartes, 40, rue des Ecoles, 75005 Paris.
Jeux Descartes, 15, rue Montalivet, 75008 Paris.
Stratéjeux, 13, rue Poirier-de-Narcay, 75014 Paris.
Le Cercle, Centre Art de Vivre, 78630 Orgeval.
■ En province:
Les Relais Jeux Descartes (dans presque toutes les grandes villes) sont généralement bien fournis. Et notre série "Jouer à..." vous fournira des adresses supplémentaires. Déjà parus: "Jouer à Lyon" (*J&S* n°55) et "Jouer à Nantes" (*J&S* n°57).

PIERRE GRUMBERG

Photos: T. Cerinato, Galerie 27, D. Guyot, P. Grumberg.

LA FINALE EN VUE!

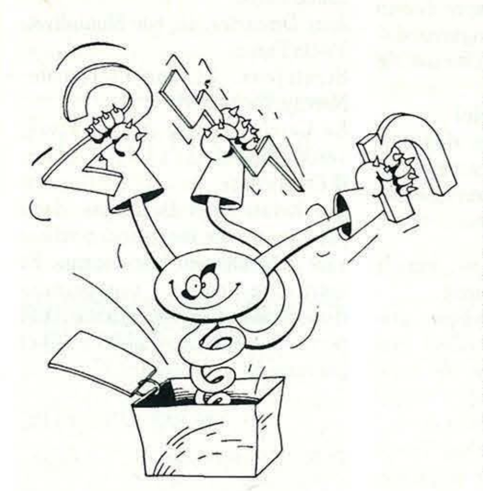
A L'HEURE OU VOUS LIREZ CES LIGNES, LES DEMI-FINALES VIENDRONT DE SE DEROULER (LE 22 AVRIL). ETIEZ-VOUS L'UN DES QUELQUE CINQ MILLE HEUREUX SELECTIONNES? EN TOUT CAS, VOICI LES PROBLEMES QUE VOUS AVEZ (OU AURIEZ) EU A RESOUDRE. ET LEURS REPONSES!

Plus de cent mille (102 000 exactement!) concurrents ont participé aux différentes épreuves de sélection. Parmi eux, 1 200 ont répondu par l'intermédiaire de *J&S*. Et 449 de nos lecteurs se sont qualifiés pour les demi-finales avec cinq ou six bonnes réponses (quelques collégiens ont été repêchés avec quatre bonnes réponses). Voici les six problèmes qu'ils ont eu à résoudre. Et si vous voulez vraiment vous replacer dans les conditions de la compétition, essayez de les résoudre en moins de trois heures et... sans calculatrice! Attention, top, partez!

LA PUISSANCE FINALE

(coefficient 1)

$3^7 = 2187$. On dit alors que 7 est une puissance finale pour 3. Mais pouvez-vous déterminer la plus petite puissance finale pour 2, autrement dit le plus petit entier n tel que l'écriture décimale de 2^n se termine par celle de n?



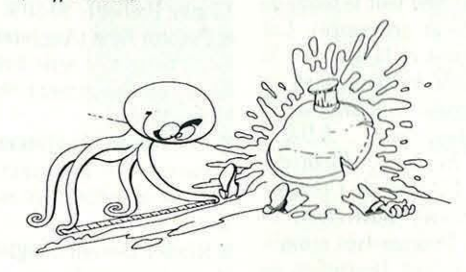
OTTO MOBILE

(coefficient 2)

Otto Khar, organisateur de voyages, et directeur de la compagnie "l'Otto National", doit répartir des couples allant fêter leurs noces d'or dans les autocars de sa compagnie. Il souhaite que les autocars contiennent tous le même nombre de passagers. Lors d'une première tentative, chacun des autocars de sa compagnie contient 33 passagers. Mais une personne est laissée pour compte. La seconde tentative est concluante, mais un autocar reste vide. Combien de couples participent à ce voyage?

TARTE A LA CREME

(coefficient 3)



Pour l'anniversaire d'un gourmand, le pâtissier a confectionné un gâteau circulaire. L'heureux homme en a découpé la première portion, en forme de secteur circulaire, et en a décoré le périmètre à l'aide de crème chantilly. Sa part a pour superficie 100 cm². Quelle est la longueur minimum, en centimètres, de la traînée de crème?

LES CADEAUX COREENS

(coefficient 4)

Deux jeunes Coréens reçoivent chacun un cadeau emballé dans un paquet en forme de parallélépipède. En Corée comme au Japon, la tradition veut que l'on attende quelques jours avant d'ouvrir les paquets. En attendant, le premier mesure les dimensions de son paquet, qui s'expriment par des nombres entiers de centimètres. Il observe que la largeur dépasse la hauteur de 4 cm, et que la longueur dépasse la largeur de 4 cm. Le second fait de même, et constate, quant à lui, que la largeur mesure un nombre entier de cm, que la hauteur mesure 4,5 cm de moins que la largeur, et la longueur 5 cm de plus que la largeur. Nos deux amis calculent alors le volume de leurs paquets, et, oh, surprise, ils trouvent exactement le même volume. Quel est ce volume?

L'ARMEE REDEPLOYEE

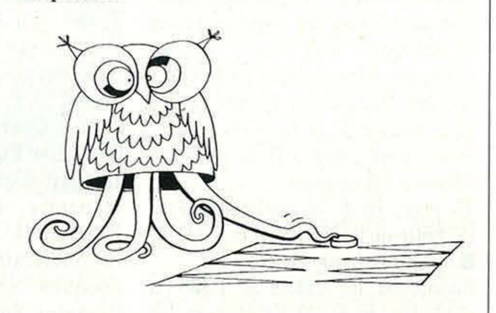
(coefficient 5)

Le Général Georges Déployé est à la tête d'un corps d'armée. Ce matin-là, et malgré le nombre important de soldats, il se rend compte qu'il peut faire mettre son armée sur trois colonnes. Chaque colonne compte, bien sûr, le même nombre de soldats. Arrive alors un retardataire. Nullement décontenancé, le général ordonne alors à la troupe de se mettre sur 5 colonnes. Le général a le coup d'œil : elles sont de même longueur. Arrive un nouveau retardataire: le général parvient alors à former 7 colonnes. Un nouveau retardataire se présente: le général forme 9 colonnes. Quand le dernier retardataire parvient sur les lieux, le général forme 11 colonnes. Son corps d'armée est maintenant au complet. Combien le général a-t-il d'hommes, sachant que c'est un nombre inférieur à 5 000?

LA CHOUETTE

(coefficient 6)

Trois personnes jouent en chouette au backgammon. Cela se passe de la façon suivante: après chaque partie, le perdant cède la place au joueur qui n'a pas joué. Toutes les parties ont la même valeur. A l'issue de la chouette, Ignace a gagné 10 parties, Barnabé en a gagné 21. Combien Cunégonde a-t-elle perdu de parties?



Solutions page 97

Jeux de l'esprit à la Pentecôte: attention, il est peut-être encore temps de vous inscrire au tournoi de jeux mathématiques Tangente-Hewlett Packard du 14 mai à Juan-les-Pins, dans le cadre du Multijeux 89 (voir *J&S* n° 57). Pour tous renseignements, adressez-vous à l'Office de tourisme d'Antibes-Juan-les-Pins; tél.: 93 33 95 64.

VENISE, CAPITALE DU JEU

VENISE RESSUSCITE SES JEUX. DANS UNE EXPOSITION SOBREMENT INTITULEE " VALETS ET DENIERS", LE CASINO MUNICIPAL DE LA CITE DES DOGES PRESENTE SIX SIECLES DE JEUX DE HASARD. IL EST VRAI QUE LA MATIERE EST RICHE: VENISE N'ETAIT PAS POUR RIEN LA "CAPITALE DU JEU".

On oublie trop souvent qu'avant d'être envahie par une marée de touristes pollueurs qui achèvent d'enfoncer la cité dans les flots, Venise fut, jusqu'à sa conquête par Bonaparte en 1797, un Etat souverain et indépendant. Et une redoutable puissance maritime.

La longue et prestigieuse histoire de la Cité des Doges a maintes fois été contée. Fondée en 697, dotée dès le Moyen Age d'un gouvernement à la fois "républicain" et aristocratique fort compliqué, avec à sa tête un doge, la patrie de Marco Polo et de Casanova (voir *J&S* n° 56) tirait son extraordinaire richesse d'un quasi-monopole commercial avec l'Orient: Venise n'était-elle pas le lieu d'arrivée de la fameuse "Route de la Soie" ? La Chine, l'Empire ottoman, l'Asie étaient ainsi quadrillés de comptoirs vénitiens.

Après avoir durement et chèrement mis en place cette remarquable organisation commerciale, la noblesse vénitienne s'endormit quelque peu sur ses lauriers... dorés. Les XVIIe et XVIIIe siècles voient l'influence économique et politique de la Cité décliner de jour en jour. Mais quelle vie fastueuse! Carnavals et fêtes tous les jours ou presque. Princes mécènes et artistes célèbres se bousculent autour du Grand Canal. C'est le siècle des Tiepolo, Guardi et Canaletto. Vivaldi fait résonner ses cantates, ses *concerti* et ses nombreux opéras et, plus tard, Goldoni révolutionne le théâtre, avant de venir mourir à Paris sous la Révolution. Une aristocratie richissime et oisive, une grande liberté de mœurs, tout concourait à jeter les Vénitiens et ceux qui les visitaient dans les plaisirs du jeu. On sait qu' à l'époque, les Italiens passaient aux yeux des autres nations pour particulièrement joueurs. Mais Venise incarnait encore plus la frénésie du jeu.

Il est vrai que celle-ci avait une riche tradition dans ce domaine. Déjà, au XIIe siècle, selon des chroniques de la Renaissance, l'espace compris entre les deux célébrissimes colonnes qui ornent la non moins fameuse place Saint-Marc était réservé aux joueurs. La légende dit que faute de pouvoir ériger les deux piliers – rapportés d'Orient comme butin de guerre –, on s'était résolu à faire appel à un maçon particulièrement habile, lequel obtint du doge, en récompense, le privilège de tenir tous jeux de hasard à cet endroit. Vrai ou faux quant à son origine, il en était bien ainsi aux XVe et XVIe siècles. C'est comme cela que Venise fut dotée de la première "salle" de jeu publique. Sauf que celle-ci était... en plein air!

L'idée, néanmoins, fit son chemin et c'est en véritable précurseur que la "Sérénissime République" imagina, dès 1638, d'ouvrir à un public avide une salle de jeux légale, le *Ridotto*, pendant le Carnaval – lequel s'étalait sur... six bons mois. L'idée était presque sacrilège, car dans ce domaine, l'interdiction totale était de mise partout. Sans succès, d'ailleurs: ordonnances et édits, tant royaux que municipaux, se contentaient en effet de condamner les jeux – tous les jeux – avec une efficacité d'autant plus dérisoire que ces interdictions n'étaient assorties d'aucune sanction et n'auraient pu recevoir d'application faute de... police.

Les autorités hésitaient constamment entre la répression aussi aveugle qu'inutile et... les concessions. Certains imaginèrent même de faire de ce mal nécessaire une source de revenus: on taxa les cartes à jouer. D'autres crurent pouvoir contenir cette fureur du jeu en créant des lieux permis et contrôlés. C'est ce que les Vénitiens firent en accordant à Marco Dandolo le droit inédit d'ouvrir en son palais de San Moisè, sur le Grand Canal, une salle autorisée nommée *Ridotto* ("réduit").

C'était en 1638. Ce véritable ancêtre des casinos fonctionnera jusqu'en 1774, date de sa fermeture. La raison de cette volte-face, après plus d'un siècle de fonctionnement, était la ruine spectaculaire de nombreux fils de famille. Il est vrai que Venise n'en avait plus pour longtemps...

Chaque Vénitien naissait donc joueur, tel Giacomo Casanova, initié dès son plus jeune âge aux périls de la *bassetta*, un jeu de cartes particulièrement hasardeux que son cousin le *faraone* (pharaon) détrônera un peu plus tard avant de conquérir les Etats-Unis sous le nom de *faro*. Et c'est, bien sûr, l'ambassadeur de la République, Giulio Giustiniani, qui avait introduit la bassette à Paris vers 1673-1674. Mais le biribi – un ancêtre de la roulette –, le *sbaraglino*, forme italienne du moderne backgammon, le *gilè*, une sorte de poker local, la prime, le cavagnole et tant d'autres firent aussi les beaux jours du Ridotto.

Or, voilà que Venise se penche enfin sur ce trouble passé. Une exposition, qui dure jusqu'au 28 avril et se tient – comme il se doit – au Casino municipal, rassemble un nombre insoupçonné de tableaux (Guardi, Longhi, Tiepolo et d'autres encore), de livres et d'objets: trictracs, boîtes à jeux, cartes à jouer, lotos, biribis et cavagnoles, jeux de l'oie et de la chouette. Tout ceci est largement illustré dans un superbe, mais coûteux, catalogue sur lequel les amateurs se précipiteront... à moins qu'ils n'aillent directement à Venise. Cela vaut le voyage !

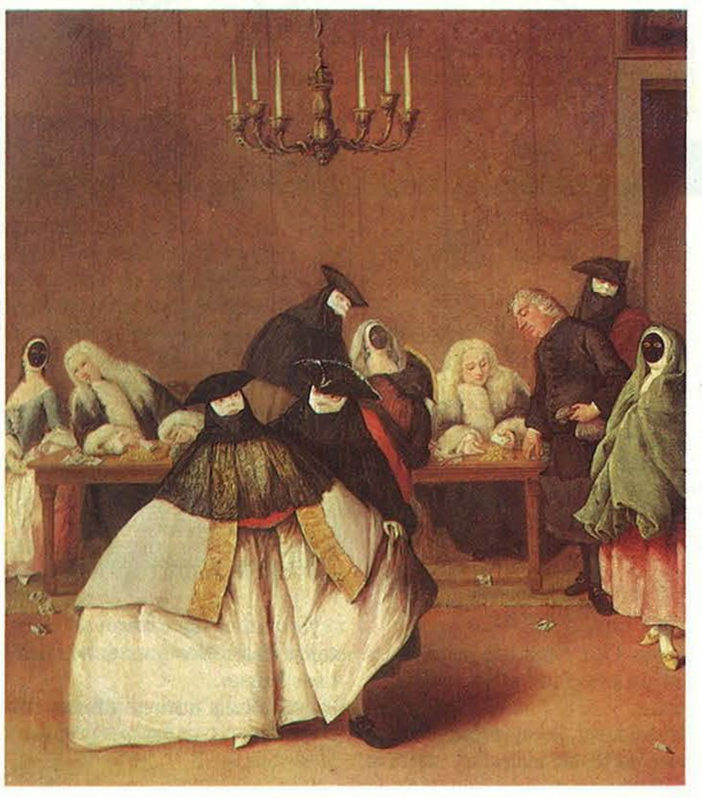
Fanti e denari. *Sei secoli di giochi d'azzardo.* Venise: Arsenale, 1989 (exposition: Venise, Casino Municipal, 15 janvier-28 avril 1989).

Catalogue dû principalement à A. Fiorin et F. Pedrocco ; 211 pages, 156 numéros et de très nombreuses illustrations (dont la plupart en couleurs).

Prix: 48 000 lires en Italie et... 350 F (soit 100 F de plus !) dans les librairies parisiennes.

THIERRY DEPAULIS

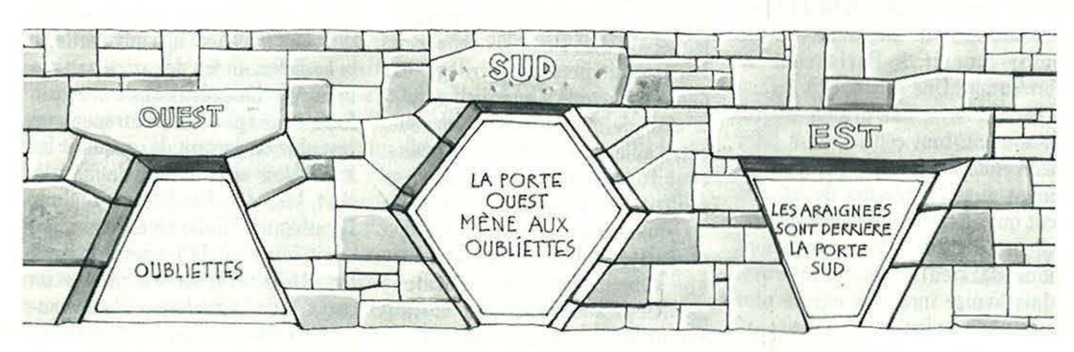
La salle du Ridotto de Venise au XVIIIe siècle. (Bergame, Accademia Carrara – Photo Giraudon)



LE TRESOR DES LOGINCAS

Il y a environ très longtemps, les logincas établirent une civilisation florissante. Adorateurs de la logique et de l'or, ils amassèrent un fabuleux trésor dans leur grand temple.
Vous voici parvenu aux portes de cet extraordinaire édifice. L'or n'est plus très loin. Mais vous sentez-vous assez sûr de votre logique pour tenter d'y accéder?
Car vous pensez bien que les logincas l'ont protégé de mille pièges!

1. LES PORTES

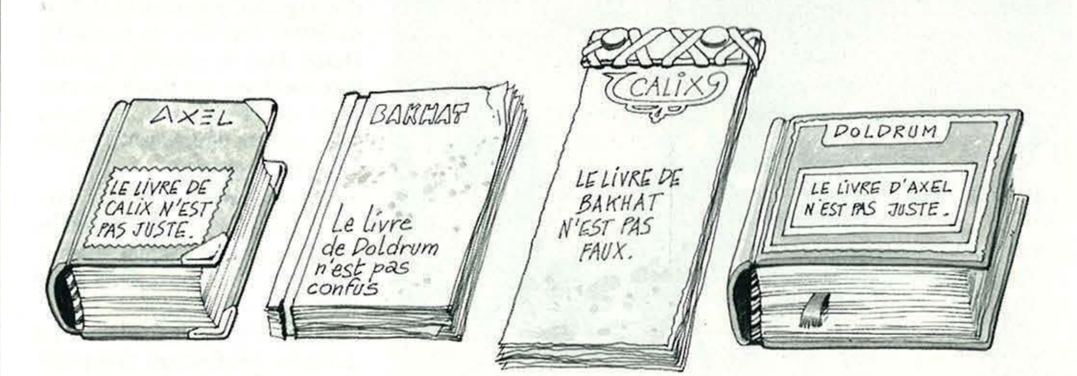


Pour entrer dans le temple, vous avez à choisir entre trois portes. L'une d'entre elles ouvre la bonne voie, et y est inscrite une indication exacte. Mais une autre vous mènera tout droit aux araignées géantes.

L'affirmation qu'on peut y lire est fausse. Quant à la troisième, elle vous conduira aux oubliettes et l'on ne sait pas si son indication est vraie ou fausse.

Quelle porte allez-vous ouvrir?

2. LES LIVRES



Pour poursuivre votre chemin, vous devez à présent obéir aux indications de l'un des quatre livres que vous venez de trouver.
Mais il vous faudra trouver le bon! Car si l'un d'eux est juste, deux autres sont faux et le quatrième confus.
Evidemment, la couverture du livre juste porte une indication exacte et celles des livres faux des indications fausses.
Quant à celle du livre confus, elle est soit juste, soit fausse. Quel livre allez-vous lire ?

3. LES TALISMANS

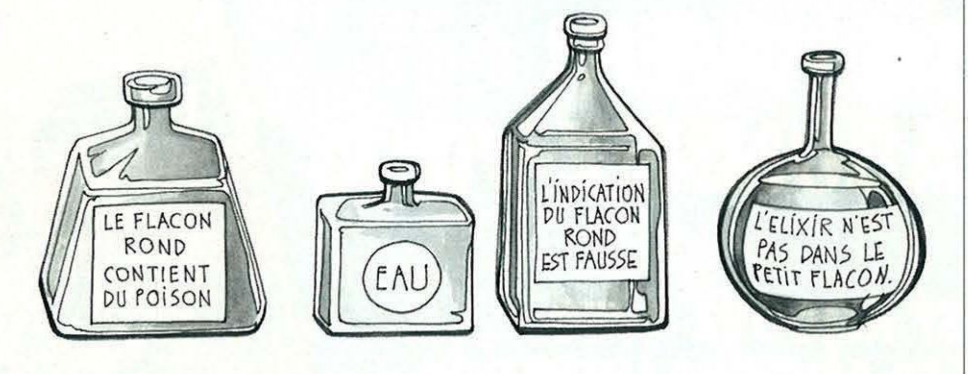
Cinq petites sculptures, blotties dans une niche d'un étrange meuble richement décoré, attirent votre attention. Vous ne tardez pas à déchiffrer un texte qui vous explique leur rôle: ce sont des talismans. Chaque talisman peut être des airs, de l'eau ou de la terre. Pour franchir le précipice qui vous sépare de la salle suivante, il vous faut un talisman des airs. Vous réussirez à le trouver grâce aux indications calligraphiées sur les parois de la niche.

1. Si le Bison est un talisman de l'eau, l'Aigle est un talisman des airs.
2. Si le Coq est un talisman de l'eau, l'Eléphant est un talisman des airs.
3. Si le Dauphin est un talisman de l'eau, le Bison est également un talisman de l'eau.
4. Si le Bison est un talisman de terre, l'Eléphant est un talisman de la terre aussi.
5. Si le Coq est un talisman des airs, le Bison est un talisman de la terre.
6. Si l'Eléphant est un talisman des airs, le Dauphin est un talisman de l'eau.
7. Si le Coq est un talisman de la terre, le Dauphin est un talisman de l'eau.
8. Si l'Eléphant est un talisman de la terre, le Bison est un talisman des airs.



4. LES FLACONS

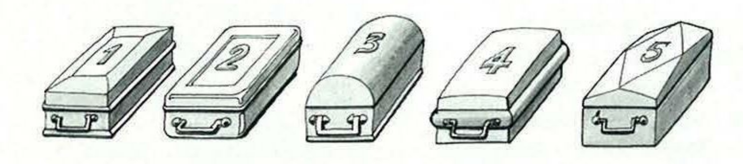
Peu après, vous arrivez dans une grande salle voûtée où, sur une table, vous remarquez quatre flacons et un parchemin. Ce dernier explique que deux de ces récipients contiennent du poison et portent une indication fausse, un contient de l'eau et porte une indication soit vraie, soit fausse. Le dernier, enfin, contient l'élixir de vigueur qui vous sera indispensable pour la poursuite de vos épreuves. Il porte une indication vraie. Quel flacon allez-vous porter à vos lèvres ?



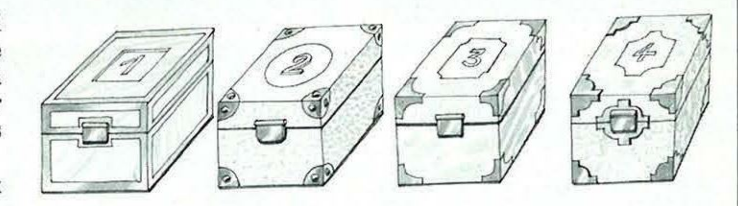
5. LES CASSETTES

Les épreuves continuent! Maintenant c'est une herse monumentale qui vous barre le chemin. Pour l'ouvrir, il suffit d'une clef, et celle-ci se trouve dans l'une des cinq petites cassettes sagement rangées sur une étagère à côté. Mais il ne s'agit pas d'essayer d'ouvrir toutes les cassettes. Car certaines renferment également des serpents! Laquelle ouvrirez-vous grâce aux indications suivantes?

1. Une cassette est vide, une autre renferme un serpent, une autre deux serpents, une autre deux clefs inutiles, et la dernière la bonne clef.
2. Les deux cassettes contenant des clefs ne sont pas côte à côte.
3. Les deux cassettes renfermant un serpent ne sont pas côte à côte.
4. La cassette contenant deux clefs est à gauche (mais pas forcément à côté) de celle qui n'en contient qu'une.
5. La cassette renfermant deux serpents est à droite (mais pas forcément à côté) de celle qui n'en renferme qu'un.
6. Si la cassette 1 contient deux clefs, la 5 contient la bonne clef.
7. Si la cassette 2 contient deux clefs, la 4 contient deux serpents.
Quelle cassette allez-vous ouvrir?



6. LES COFFRES



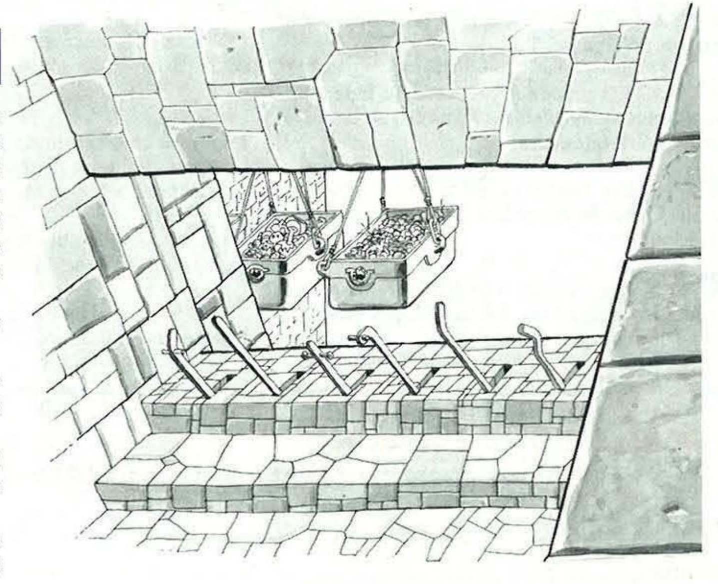
Il ne reste plus qu'une porte à franchir, et vous serez dans la salle du trésor! Cette fois-ci, ce sont quatre coffres qui cachent la clef de l'énigme... et de la porte! L'un d'eux ne contient que la clef que vous cherchez, un autre est vide, un autre une bombe, et le dernier une clef et une bombe. D'autre part, vous disposez des sept indications (justes) suivantes. Quel coffre allez-vous ouvrir?

1. Le coffre de l'Astrologie est vide.
2. Le coffre 3 est à côté du coffre de l'Astrologie.
3. Le coffre de la Bêtise contient une bombe.
4. Le coffre de la Clarté est à côté et à droite d'un coffre contenant une clef.
5. Les deux coffres qui contiennent une bombe sont côte à côte.
6. Le coffre 4 ne contient pas de bombe.
7. Le coffre du Diable n'est pas à une extrémité.

7. LE TRESOR

Vous voici enfin dans la salle du Trésor! Il est là, sous vos yeux ébahis. Mais il n'en est pas pour autant dans votre poche! Car il s'agit de dix grosses caisses, remplies d'or, et... suspendues au-dessus d'une fosse. Un mécanisme permet de ramener les caisses près de vous. Astucieux mais diabolique. Car pour l'actionner, il faut placer six manettes dans la bonne position. Mais bien sûr, pour chaque manette, on ignore si la bonne position est en haut ou en bas. Et à chaque fois que l'on actionne une manette, une caisse tombe dans le vide, perdue à tout jamais!
Grâce au "mode d'emploi" suivant, comment parviendrez-vous à récupérer le maximum possible de caisses?

1. Si on place en bonne position une manette paire qui se trouvait en mauvaise position, toutes les manettes impaires se mettent en mauvaise position.
2. Si on place en mauvaise position une manette paire qui se trouvait en bonne position, toutes les autres manettes paires se mettent en mauvaise position.
3. Si on place en bonne position une manette impaire qui se trouvait en mauvaise position, toutes les manettes paires se mettent en bonne position.
4. Si on place en mauvaise position une manette impaire qui se trouvait en bonne position, toutes les autres manettes impaires se mettent en bonne position.

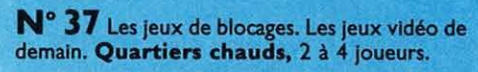


Solutions dans le prochain numéro

A VOUS DE JOUER ! ABONNEZ-VOUS

ET REJOUEZ AVEC LES ANCIENS NUMÉROS.

Les numéros 5, 8, et 10 à 36 sont encore disponibles ainsi que les numéros suivants :



N° 37 Les jeux de blocages. Les jeux vidéo de demain. **Quartiers chauds,** 2 à 4 joueurs.

N° 38 N'ayez plus peur des jeux de rôle. Les meilleurs jeux sur micro. **Le spectre maudit.** Jeu de rôle, 1 à 6 joueurs.

N° 39 Une aventure géante : 10 pages de labyrinthes d'enfer. **Main basse sur la ville,** simulation, 2 à 4 joueurs

N° 40 A quoi jouent nos hommes politiques ? Mega : un scénario inédit. **Mimicry,** simulation, 2 à 4 joueurs.

N° 41 Faut-il brûler Trivial Pursuit ? Les super jeux micro de demain. **Arènes,** jeu de plateau, 2 à 6 joueurs.

N° 42 Le Guide de tous les jeux. **Rêve de donjon.** Wargame, 1 à 4 joueurs.

N° 43 Jeux grandeur nature. Des vrais jeux diplomatiques. **Putsch au Panador.** Jeu diplomatique, 2 à 6 joueurs.

N° 44 Les monstres mécaniques. Jouez à l'école. **Urba, la dernière cité,** jeu de plateau, 2 à 4 joueurs.

N° 45 Loto : 3 bons numéros garantis. Tout savoir sur les figurines. **La hutte des glaces,** 2 ou 3 joueurs.

N° 46 Jouez au Backgammon. Créer votre club, pourquoi pas ? **La guerre des magiciens,** 2 ou 3 joueurs.

N° 47 La micro joue la bande dessinée. Les 100 meilleurs jeux sur Minitel. **L'invasion des Krolls,** 2 à 6 joueurs, simulation.

N° 48 250 jeux testés. Tapis vert, vos chances de gagner. **Échecs,** un siècle de championnat du monde.

N° 49 Sympas, les jeux de bar, **Échecs :** Le match Kasparov/Karpov. **Carcrash,** 2 à 8 joueurs.

N° 50 A quoi jouent les français ? 10 années de jeu. **Les disciples de Yok-Abutl,** jeu de rôle, 2 à 6 joueurs.

N° 51 Les secrets de **Dungeon Master Nyog Sothep** un grand jeu en encart + un scénario de **l'Appel de Cthulhu.**

N° 52 Une soirée de jeu clef en main. Le whist. 150 jeux-problèmes. **Le retour des Mutants,** 2 à 6 joueurs.

N° 53 Les stars des logiciels de jeu. B.A.T. le jeu de rôle. **Texas,** jeu de société, 2 à 6 joueurs.

N° 54 Spécial Noël : le guide de tous les jeux. **Jungle,** 2 à 6 joueurs.

N° 55 Inventeurs : la galère ou la gloire. Micro : Élite, le jeu infini. **Le dernier amiral.**

N° 56 Où va le jeu de rôle ? Micro : F 19 simulateur de vol. **2089 Le jeu du tricentenaire,** JdR.

N° 57 Tout pour jouer en solitaire. **Les Bleus, les Blancs, les Chouans.** Wargame

N° HORS SÉRIE :
MEGA 1 Grand jeu de rôle : **30 F**
MEGA 2 Grand jeu de rôle : **30 F**
JEUX & MICRO
250 logiciels au banc d'essai : **30 F**

BON DE COMMANDE & BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner paiement joint à JEUX & STRATÉGIE - 5, rue de La Baume - 75415 Paris Cedex 08

Nom ______________________ Prénom ______________________
Adresse ______________________
Code postal __________ Ville ______________________
☐ Je souhaite recevoir les anciens numéros suivants :
______________ soit ______ X 22 F = ______ et ______ N° hors série à 30 F = ______ franco.
☐ Je souhaite m'abonner à JEUX & STRATÉGIE pour 1 an, 11 N° au prix de 220 F.
• Ci-joint mon règlement total de __________ F par chèque à l'ordre de JEUX & STRATÉGIE-BRED.

JS57

LE BON MOT A LA BONNE PLACE

Les jeux que nous proposons ne sont pas à proprement parler de véritables jeux de lettres dans le sens traditionnel du terme. Les mots sont là comme éléments d'un ensemble, construits autour d'une structure à base de consonnes et de voyelles.

LES VINGT ET UN MOTS

Reposant sur une même liste de vingt et un mots, ces trois jeux sont présentés par ordre de difficulté croissante: si les deux premiers sont relativement faciles, le troisième est un véritable casse-tête.

Liste de base:

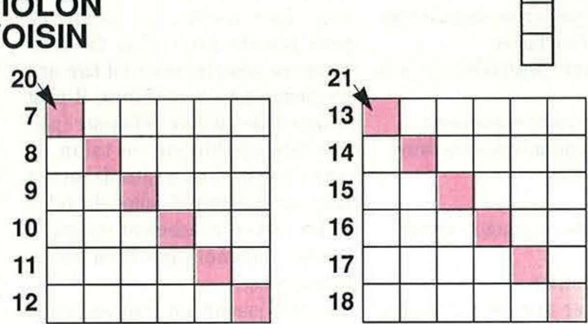
AVOCAT NAVIRE SONNET
CANARD ORTEIL SUREAU
CORDON REVEIL TREFLE
GALION RIGOLE TRUFFE
GARDON ROSIER VERROU
GOSIER SANGLE VIOLON
GRIFFE SIGNAL VOISIN

2e jeu: quels sont les six mots qu'il faut retirer de la liste de base pour reconstituer à partir des trente-six lettres qui les composent "la phrase" suivante:

GARDE GRIFFON AILE SURVOLE TOUR AVEC AVION.

3e jeu: chacun d'eux ne pouvant être utilisé qu'une fois, essayez de placer le maximum de mots de la liste de base dans cette grille.

Si vous réussissez à en placer vingt, c'est déjà bien. Il est cependant possible de loger l'ensemble des vingt et un mots, et la solution est unique. Arriverez-vous à la trouver?



1er jeu: disposez horizontalement dans ces trois grilles, dix-huit des vingt et un mots de la liste de base de manière à pouvoir lire les trois autres dans les diagonales notées 19, 20 et 21. La lecture s'opère naturellement de la gauche vers la droite.

SCRABBLE ET DIAGONALES

Au Scrabble, un tirage tel que A, C, E, N, R permet de multiples possibilités de mots comme ANCRE, ECRAN, NACRE, RANCE, ENCRA, CERNA, CRANE, CARNE...

Il est possible de faire entrer horizontalement cinq de ces mots dans une grille 5x5 de manière à retrouver dans chacune des deux diagonales les cinq lettres du tirage.

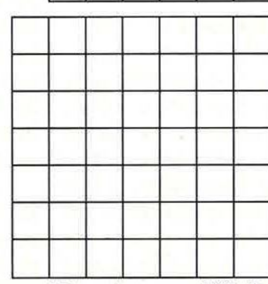
NB: on ne se soucie pas ici des "mots" formés verticalement.



Saurez-vous trouver d'autres exemples à partir des tirages suivants:

- grille 6x6 avec le tirage: A, E, I, R, S, T qui autorise au moins sept mots possibles;

- grille 7x7 avec le tirage: A, E, G, N, O, R, S qui autorise au moins huit mots possibles.



Trouver les mots possibles n'est pas difficile, mais les placer, c'est autre chose!

MOTS CROISES ET PERMUTATIONS

En permutant toutes les colonnes d'une grille 10x10 de mots croisés, l'ordre des lettres dans chaque colonne n'étant pas modifié, nous avons obtenu une nouvelle grille.

Puis nous avons permuté l'ordre des lignes de cette nouvelle grille sans modifier dans chacune d'elles l'ordre des lettres obtenu après la première opération. Voici le résultat. Saurez-vous retrouver la grille d'origine?

NB: Dans cette grille d'origine, se trouve un nom propre (prénom).



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	O	E	R	E	P	A	D	I	■	M
2	E	E	U	■	U	S	N	M	L	E
3	A	■	■	N	C	M	T	A	I	R
4	E	■	■	A	E	N	■	E	L	G
5	R	L	I	N	E	H	E	L	D	O
6	U	C	M	A	T	A	E	■	I	S
7	M	A	E	O	I	R	I	N	B	B
8	N	E	R	■	I	O	S	C	L	A
9	S	N	N	R	R	I	T	E	E	E
10	Q	O	■	I	■	C	I	S	■	U

Solutions page 97

CONSTRUCTOPOLIS

A JEUX & STRATEGIE NOUS SAVONS BIEN QU'EN CHACUN DE VOUS DORT UN ESCROC, BANDE DE FRIPOUILLES! ALORS CET ENCART A ETE CONÇU POUR VOUS, CAR C'EST UNE AFFAIRE DE GROS SOUS. VOUS VOILA A LA TETE D'UNE ENTREPRISE IMMOBILIERE ET VOUS ALLEZ CONSTRUIRE A OUTRANCE DES IMMEUBLES DONT LA DUREE DE VIE EST PARTICULIEREMENT COURTE: QUE DE PROFITS A REALISER! ATTENTION, CE JEU EST COMPLETEMENT IMMORAL... MAIS QUEL PLAISIR DE SE METTRE DE L'ARGENT PLEIN LES POCHES ET DE REGARDER SES CONCURRENTS S'EFFONDRER!

Nombre de joueurs: 2 à 6.

But du jeu:
Etre le plus riche à la fin de la partie. Les joueurs acquièrent leur fortune en construisant et en vendant des logements. Pour ce faire, ils doivent passer à la mairie pour retirer un permis de construire, puis se rendre sur le terrain et y faire construire une habitation, qu'ils vendront dès la fin de sa construction.

Matériel:

• le plateau de jeu composé de 66 cases "rue", 27 cases "terrain à construire" et une case "la mairie".
• les pions:
- 11 pions "permis de construire en zone orange"
- 9 pions "permis de construire en zone bleue"
- 5 pions "permis de construire en zone jaune"
- 2 pions "permis de construire en zone rouge"
- 11 pions "HLM"
- 9 pions "pavillon"
- 5 pions "villa de luxe"
- 2 pions "villa super luxe"
- 6 pions-joueurs de couleurs
- un pion "extorqueur de fonds"
• vous devez vous procurer:
- un dé à six faces (notéld6)
- un jeu de 52 cartes
- des billets de banque de type *Monopoly* en coupures de 5 000, 10 000, 50 000 et 100 000 (nous considérerons qu'il s'agit de francs).

Préparation:
Chaque joueur choisit une couleur de pion et pose celui-ci sur la case marquée d'un "D". Chacun lance le dé, celui qui obtient le plus fort chiffre commencera la partie, les autres jouant à sa suite dans le sens des aiguilles d'une montre. Un joueur se charge de gérer la banque et distribue 100 000 F à chaque participant, dont lui-même bien sûr. Les autres joueurs surveillent avec avidité et méfiance les manipulations qu'il opère dans la caisse.

Déroulement du jeu:
Le tour d'un joueur se déroule toujours de la même façon:
• déplacement (jeterld6) s'il y a lieu
• tirage d'une carte événement
- ou pose d'un permis de construire
- ou construction
- ou vente
• la main passe au joueur suivant.

1. Déplacements:
Pour déplacer son pion, chaque joueur à son tour de jeu jette 1d6 et se déplace d'autant de cases que les points sortis du dé:
- si le pion arrive sur une case marquée d'un "E", le joueur tire une carte (voir cartes "événement");
- si le joueur désire entrer dans un lieu (mairie ou terrain à construire) il n'est nullement obligé d'y arriver exactement: il lui faut au moins le nombre de points requis pour y entrer; tout point superflu est perdu.
- il est interdit de faire demi-tour en cours de mouvement.

2. Cartes "événement":
Lorsqu'un joueur finit son mouvement sur une case marquée d'un "E", il doit tirer une carte "événement". Ces cartes sont composées de 52 cartes à jouer classiques, battues et posées faces cachées à l'endroit indiqué sur le plateau. Il y a deux catégories principales de cartes: les cartes à effet commun et celles à effet personnel.
• Les cartes à effet commun intéressent tous les joueurs et doivent être placées faces visibles à l'endroit indiqué sur le plateau. Ce sont tous les "honneurs" du jeu de cartes (As, Roi, Dame et Valet). Selon les cas, ces cartes ont des effets qui durent jusqu'au prochain événement (signalées par une étoile ✻, comme l'As ♠) ou des effets ponctuels et immédiats (pas d'étoile, comme le Roi ♥).
• Les cartes à effet personnel sont toutes les autres cartes du jeu (du 10 au 2). Le joueur en prend connaissance en secret et conserve la carte pour un usage ultérieur (comme le 10 ♠) ou applique immédiatement l'effet précisé (comme le 7 ♠).
Lorsqu'un joueur tire une carte, il se réfère au tableau ci-dessous pour connaître sa nature. Toute carte personnelle utilisée est rejetée au talon à l'endroit indiqué sur le plateau, face visible. Un joueur ne peut jamais avoir plus de deux cartes en réserve, mais s'il tire une troisième carte à conserver, il peut choisir celle qu'il va défausser (placée face visible sur le talon de rejet). Lorsqu'il n'y a plus de carte à tirer, on rassemble celles du talon et les cartes "événement commun" jouées, on mélange bien et on recommence.
Note: un joueur qui finit son mouvement sur une case de rue qui n'est pas marquée d'un "E" ne peut rien faire de plus dans ce tour. C'est alors au joueur suivant d'opérer.

3. Tableau des cartes "événement":
As ♠: toute transaction (achat, construction ou vente) est interdite dans la rue du Volcan (concerne les terrains n° 2 à 10). ✻
As ♥: toute transaction (achat, construction ou vente) est interdite dans la Cité Fleurie (concerne les terrains n° 14 à 20). ✻
As ♦: toute transaction (achat, construction ou vente) est interdite sur la Côte Bleue (concerne les terrains n° 22 à 25).✻
As ♣: boom sur les opérations immobilières. Toute vente de logement est majorée de 10 000 F. ✻

Roi ♠: grève des fonctionnaires. La mairie est fermée (si un joueur s'y trouve, il y est bloqué). ✻
Roi ♥: éruption volcanique. Chaque propriétaire d'un terrain dans la rue du Volcan tire 1d6 par terrain possédé: de 1 à 4, le terrain est ravagé (redevient vierge); avec 5 ou 6, le terrain est miraculeusement épargné.
Roi ♦: tremblement de terre. Chaque propriétaire d'un terrain dans la Cité Fleurie tire 1d6 par terrain possédé: de 1 à 3, le terrain est sens dessus dessous (redevient vierge); de 4 à 6, les dieux de l'immobilier ont protégé le site.
Roi ♣: raz de marée. Chaque propriétaire d'un terrain sur la Côte Bleue tire 1d6 par terrain possédé: avec 1 ou 2, le terrain est submergé (redevient vierge), tandis que de 3 à 6, il ne s'agit que d'une petite inondation sans conséquence.

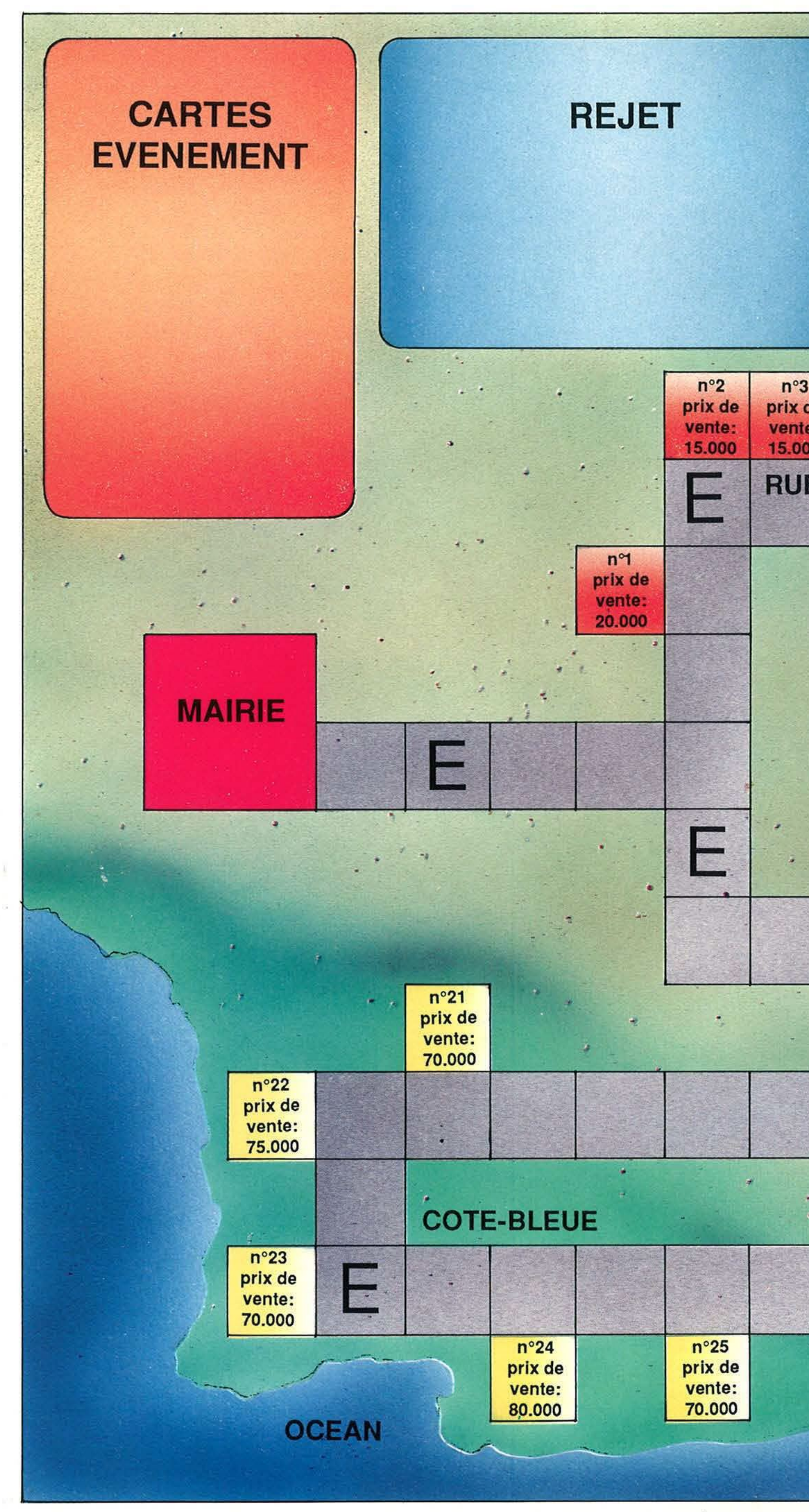
Dame ♠: expropriation. Le ou les éventuels propriétaires des villas du Mont-Doré perdent tout privilège sur cette zone (permis ou résidence), qui redevient vierge.
Dame ♥: toute vente de propriété dans la rue du Volcan est majorée de 5 000 F. ✻
Dame ♦: toute vente de propriété dans la Cité Fleurie est majorée de 5 000 F. ✻
Dame ♣: toute vente de propriété sur la Côte Bleue est majorée de 5 000 F. ✻

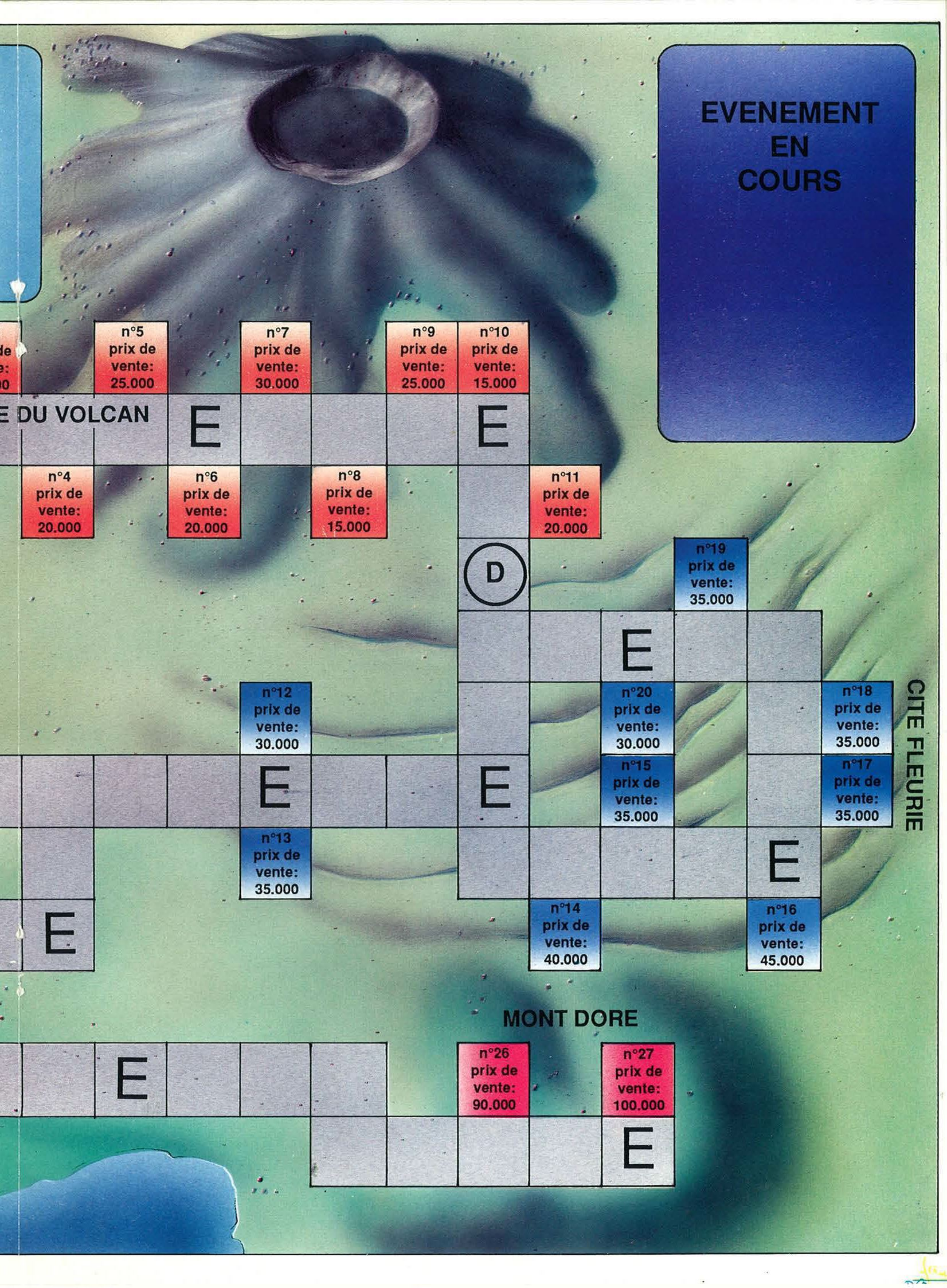
Valet ♠: crise dans le bâtiment. Il est impossible de vendre une maison ces temps-ci: il faut attendre une meilleure conjoncture. ✻
Valet ♥: prime exceptionnelle à la construction. Toute personne possédant au moins un permis de construire en cours (posé sur un terrain) peut se rendre à la mairie (déplacement normal) pour y toucher 15 000 F (offre valable une seule fois par joueur). ✻
Valet ♦: impôt spécial luxe. Chaque propriétaire d'une villa de luxe ou super luxe doit payer 5 000 F par habitation de ce genre possédée.
Valet ♣: aide au logement. Chaque propriétaire d'une HLM reçoit une aide exceptionnelle de 5 000 F par habitation de ce genre possédée.

10 ♠: **gardez cette carte**. Elle vous permettra, en la jouant au début d'un de vos tours, de vous placer sur la case de votre choix directement (vous ne lancez pas le dé).
10 ♥: idem
10 ♦: **gardez cette carte**. Vous pourrez la jouer à n'importe quel moment pour empêcher un concurrent de vendre un logement. Mais vous devrez alors lui acheter cette habitation pour la modique somme de 25 000 F. Votre concurrent ne peut y échapper, et vous pourrez

permis 5.000 francs	permis 5.000 francs	permis 5.000 francs
permis 5.000 francs	permis 5.000 francs	permis 5.000 francs
permis 5.000 francs	permis 5.000 francs	permis 5.000 francs
permis 5.000 francs	permis 5.000 francs	permis 5.000 francs
permis 5.000 francs	permis 5.000 francs	permis 5.000 francs
permis 5.000 francs	permis 5.000 francs	permis 5.000 francs
permis 5.000 francs	permis 5.000 francs	permis 15.000 francs
permis 15.000 francs	permis 15.000 francs	permis 15.000 francs
permis 15.000 francs	permis 20.000 francs	permis 20.000 francs

1	2	3	4
5	6	HLM	HLM
HLM	HLM	HLM	HLM
HLM	HLM	HLM	HLM
HLM	PAVILLON	PAVILLON	PAVILLON
PAVILLON	PAVILLON	PAVILLON	PAVILLON
PAVILLON	PAVILLON	LUXE	LUXE
LUXE	LUXE	LUXE	SUPER
SUPER	EXTORQUEUR DE FOND		





EVENEMENT EN COURS
n°5 prix de vente: 25.000
n°7 prix de vente: 30.000
n°9 prix de vente: 25.000
n°10 prix de vente: 15.000
DU VOLCAN
E
E
n°4 prix de vente: 20.000
n°6 prix de vente: 20.000
n°8 prix de vente: 15.000
n°11 prix de vente: 20.000
D
n°19 prix de vente: 35.000
E
n°12 prix de vente: 30.000
n°20 prix de vente: 30.000
n°18 prix de vente: 35.000
CITE FLEURIE
E
E
n°15 prix de vente: 35.000
n°17 prix de vente: 35.000
n°13 prix de vente: 35.000
E
E
n°14 prix de vente: 40.000
n°16 prix de vente: 45.000
MONT DORE
E
n°26 prix de vente: 90.000
n°27 prix de vente: 100.000
E

par la suite vendre normalement cette propriété à la banque.
10 ♣: idem, mais le prix d'achat de l'habitation est porté à 30 000 F.
9 ♠: **gardez cette carte**. Vous pourrez la jouer au début de l'un de vos tours sur la propriété d'un concurrent: celle-ci est victime d'un incendie et disparaît du plateau. Le permis reste cependant en place.
9 ♥: idem
9 ♦: **gardez cette carte**. Jouez-la en cas de sinistre sur une ou plusieurs de vos propriétés (incendie, éruption volcanique, tremblement de terre, raz de marée): c'est une assurance qui vous rembourse 20 000 F par maison sinistrée.
9 ♣: idem, mais la prime d'assurance est portée à 25 000 F par maison sinistrée.
8 ♠: **gardez cette carte**. En utilisant cette carte lors d'un prochain passage à la mairie, vous obtiendrez un permis de construire de votre choix sans le payer.
8 ♥: **gardez cette carte**. En utilisant cette carte au moment où vous procédez à une construction quelconque, vous ne débourserez rien.
8 ♦: **gardez cette carte**. Elle vous permet de retarder une vente de maison qu'un de vos concurrents est en train d'opérer: ce dernier devra attendre son prochain tour.
8 ♣: idem.
7 ♠: impôt sur les profits immobiliers. Vous devez payer 10 000 F à la banque.
7 ♥: idem.
7 ♦: idem, mais l'impôt se monte à 15 000 F.
7 ♣: idem, mais l'impôt se monte à 20 000 F.
6 ♠: vous avez bien fait de jouer au loto. Vous gagnez 10 000 F.
6 ♥: vous touchez un héritage d'un montant de 15 000 F.
6 ♦: placez-vous immédiatement sur la mairie pour y recevoir une prime spéciale d'aide à la construction de 5 000 F.
6 ♣: idem, mais le montant de la prime est porté à 10 000 F.
5 ♠: vous êtes contrôlé par le service de salubrité des logements et tout le monde sait que vous êtes une fripouille qui utilise des matériaux au rabais. Payez donc 5 000 F par maison que vous possédez.
5 ♥: idem.
5 ♦: si vous possédez plus d'un terrain sur la Côte Bleue (n° 21 non compris) ou sur le Mont-Doré, bâtis ou non, vous devez en abandonner un de votre choix (redevient vierge).
5 ♣: idem.
4 ♠: grâce à vos relations influentes et louches, vous escroquez un de vos concurrents. Choisissez un de vos adversaires, placez-vous sur sa case et prenez-lui 5 000 F.
4 ♥: idem, mais l'escroquerie porte sur 10 000 F.
4 ♦: idem, mais l'escroquerie porte sur 15 000 F.
4 ♣: idem, mais l'escroquerie porte sur 20 000 F.
3 ♠: **posez cette carte face visible devant vous**. Retardé par une mauvaise rencontre, vous devez passer votre prochain tour.
3 ♥: idem.
3 ♦: **posez cette carte face visible devant vous**. Un tuyau percé (sans doute un coup de la concurrence) vous fait rater une affaire: lors de votre prochain investissement (permis ou construction) vous devrez payer 5 000 F supplémentaires.
3 ♣: idem, mais vous devrez payer 10 000 F supplémentaires.
2 ♠: **gardez cette carte**. Jouez-la à la fin d'un de vos tours, elle vous permettra de rejouer immédiatement.
2 ♥: idem.
2 ♦: **utilisez cette carte immédiatement**. Elle vous permet de rejouer.
2 ♣: idem.

4. Les permis de construire:
C'est à la mairie que les joueurs vont chercher les permis de construire. Il existe quatre types de permis de construire qui correspondent aux quatre types de terrain présents dans la ville: terrain à haut risque (n° 1 à 11, permis orange), terrain à risque moyen (n° 12 à 20, permis bleu), terrain de luxe (n° 21 à 25, permis jaune) et super luxe (n° 26 et 27, permis rouge). A chaque type de permis est associé un prix d'achat.

Type de terrain	Coût du permis
haut risque	5 000 F
risque moyen	5 000 F
luxe	15 000 F
super luxe	20 000 F

Lorsqu'un joueur entre dans la mairie, il peut acheter un et un seul permis parmi tous ceux qui sont disponibles. Ce permis lui permettra de construire une maison (appropriée au type de permis), puis de vendre le tout avec profit.

Note: si un joueur ne peut acheter qu'un seul permis chaque fois qu'il va à la mairie, rien ne l'empêche de sortir de celle-ci, puis d'y revenir pour en racheter un deuxième (procédure qui prend donc trois tours de jeu: entrer et acheter, sortir, revenir et acheter de nouveau). Cependant, on limitera à quatre le nombre de permis qu'un joueur peut posséder à la fois, dans sa main (un permis déposé sur un terrain ne compte pas dans ce système). Il est interdit de rester volontairement sur place à la mairie, d'un tour sur l'autre (cela n'est permis que sur les terrains à bâtir, voir "Construction").

5. Construction:
Pour construire une habitation, il faut évidemment posséder un permis de construire adéquat. Le joueur se rend sur le terrain convoité (et correspondant au permis) et y pose son permis. La procédure à suivre ensuite dépend de la nature de l'habitation, qui fait varier le prix et la durée de la construction. Dans le tableau ci-dessous, le prix indiqué doit être payé au moment de la pose du permis sur le terrain; le temps indique le nombre de tours que dure la construction. Pendant cette durée le joueur peut agir à sa guise: aller à la mairie, procéder à une autre construction ou même rester sur place et attendre. C'est seulement à partir de la fin de la construction que le joueur, en retournant sur place s'il était parti, pourra toucher le prix de la vente (payé par la banque).

Type de construction	Prix	Temps
HLM (vert)	5 000 F	1 tour
pavillon (bleu)	10 000 F	1 tour
villa de luxe (orange)	15 000 F	2 tours
villa super luxe (rouge)	25 000 F	3 tours

6. Vente des propriétés:
Lorsqu'un joueur a déposé son permis et payé les frais de construction, il attend donc un certain temps avant de vendre cette propriété. Pour les HLM et les pavillons, la vente peut se faire au tour suivant la pose du permis (au plus tôt, rien n'empêche le joueur d'attendre davantage). Pour les villas de luxe, il faut attendre un tour, et deux tours pour les villas super luxe. Le joueur touche alors le montant indiqué sur le plateau, dans la case du terrain concerné. Il ôte le permis et la maison, les remet dans la réserve de pions et pourra dès le tour suivant agir comme il le désire.

7. Cas de faillite:
Quand le bâtiment va, tout va, mais il arrive que le sort s'acharne sur les pauvres entrepreneurs que vous êtes. Votre compte en banque peut en souffrir, et la faillite vous guette sans arrêt. Si un joueur ne peut pas payer une facture, quelle qu'elle soit, il est en faillite. Il doit alors vendre à moitié prix (arrondissez les sommes au chiffre supérieur) tout ou partie de ce qu'il possède (permis ou habitation) à la banque. Si cela couvre sa dette, il peut continuer de jouer; sinon il doit se retirer des affaires.

8. Fin du jeu:
Le but du jeu est donc d'être le plus riche. Les joueurs doivent fixer entre eux une limite à la partie. Ce peut être une limite en temps (deux ou trois heures de jeu), en tours de jeu ou toute autre formule (lorsqu'on aura épuisé cinq fois le paquet de cartes; le premier joueur disposant de telle ou telle fortune; etc.).

9.Variantes:
Comme beaucoup de jeux financiers, cet encart incite à créer des variantes. A cet effet, nous avons joint un pion spécial: l'extorqueur de fonds. Ce pion part de la mairie et est déplacé par chaque joueur au début de son tour, d'une ou deux cases au choix. Si ce pion arrive sur la même case que le pion d'un joueur, celui-ci doit payer à la banque la somme de 10 000 F. Le jeu deviendra plus difficile et moins lucratif à moins que les joueurs s'entendent (à l'amiable ou par corruption) pour que l'extorqueur soit manipulé sans résultat. Vous trouverez aussi deux pions vierges qui vous permettront de créer des variantes dans cet esprit. Vous pouvez aussi diminuer ou augmenter le nombre de permis que chacun peut posséder à la fois. Ou instaurer des règles anti-monopole interdisant à un même joueur de posséder plus de trois permis de même catégorie. Vous pouvez renouveler sensiblement le jeu en modifiant tout ou partie des cartes "événement". Enfin la règle concernant les faillites peut être plus souple: accordez des prêts à la banque à 20% d'intérêt.

Dans tous les cas de figure, interdisez l'usage d'armes à la table et surveillez vos concurrents (surtout le banquier). Bon jeu à tous les escrocs!

RENLO SUBLETT

AU-DELA DE L'ATLANTIQUE SE LEVENT SUR LA MICRO LUDIQUE DE BIEN ETRANGES NUAGES. LA TECHNOLOGIE DES CONSOLES AYANT FAIT DES PROGRES CONSIDERABLES, LES PERFORMANCES DE CES MACHINES REJOIGNENT DESORMAIS LES MEILLEURS ORDINATEURS. DEDIEES AU JEU, ESTHETIQUES ET SURTOUT EXTREMEMENT BON MARCHE, LES CONSOLES ONT LITTERALEMENT FAIT EXPLOSER LE MARCHE DE L'INFORMATIQUE LUDIQUE AUX ETATS-UNIS, A LA SURPRISE MEME DES CONSTRUCTEURS, QUELQUEFOIS INCAPABLES DE REPONDRE A D'ENORMES COMMANDES. LES GRANDS DE LA MICRO S'INTERROGENT SUR CE PHENOMENE: EST-CE LA FIN DE L'ORDINATEUR FAMILIAL, SURTOUT AXE SUR LE JEU ET LA JEUNESSE, MAIS ENCORE TROP CHER? L'INFORMATIQUE DEVIENDRA-T-ELLE L'AFFAIRE DE GENS SERIEUX, AFFAIRES SUR LEURS TABLEURS, LEURS STATIONS PAO ET AUTRES APPLICATIONS PROFESSIONNELLES? QUAND LA VAGUE DES CONSOLES S'ABATTRA SUR LA FRANCE, QUE DEVIENDRONT NOS DEVELOPPEURS DE JEUX, REPUTES PARMI LES MEILLEURS? ET NE SERA-CE POINT L'AVENEMENT REDOUTE ET DEFINITIF DU MASSACRE ARCADEMIQUE? DAMNED, NOUS DONNERIONS CHER POUR LE SAVOIR...

COMMODORE FAIT DE L'OR

95% de bénéfices en plus sur l'année fiscale 1988, une place de deuxième constructeur de micros dans le monde derrière *IBM*, près d'un million d'*Amiga* vendus: *Commodore* voit l'avenir en rose et projette pour l'année prochaine un chiffre d'affaires supérieur à un milliard de dollars. En France, *Commodore* a rattrapé la moitié de son retard sur son grand concurrent dans la micro de loisirs, *Atari*, en vendant près de 50 000 *Amiga*. Ce qui est remarquable, vu le prix prohibitif de ce type de machine par rapport à la concurrence.

Loin d'abandonner la micro dite "familiale" (l'*Amiga 500*), *Commodore* s'attaque maintenant au marché professionnel, plus lucratif. Et le constructeur disposera d'ici peu de quelques atouts supplémentaires: d'abord une nouvelle gamme de *PC*. Puis une carte équipée d'un processeur Motorola 68030, qui permettra à l'*Amiga 2 000* de tourner à 25 MHz et de voir ses performances augmenter de 600%, selon le constructeur. Cette carte sera disponible dans les mois qui viennent et devrait coûter aux alentours de 20 000 F. Encore mieux: deux nouvelles machines, les *2 500 UX* et *3 000*, viendront renforcer vers le haut la gamme *Amiga*. Le modèle *2 500* sera équipé d'un processeur 68020 Motorola (fréquence d'horloge 14,2 MHz) et d'un disque dur 80 Mo. Il sera utilisable en station de travail Unix. Des cartes optionnelles *XT* et *AT* permettront la compatibilité avec MS-DOS. L'*Amiga 3 000* est encore "classifié Défense" chez Commodore: peut-être en saurons-nous plus lors du prochain SICOB. Visiblement, *Commodore* cherche à croquer la Pomme en envahissant l'univers du *Macintosh*: tâche difficile tant est grande la renommée d'*Apple*. Même si la bagarre se déroulera loin au-dessus de nos têtes, elle profitera sans doute (prix plus bas, technologie meilleure) aux simples joueurs sur micro: attendons et comptons les points.

MICROPROSE

En attendant septembre et la sortie de *M-1 Abrams*, quelques nouvelles versions de softs: sur *PC* et compatibles, sortie de *Red Storm Rising*, l'adaptation du bouquin de Tom Clancy (juin-juillet). Sur *Atari ST*, *Amstrad CPC* et *Amiga*, sortie de *Soccer*, simulation de foot (avril). *Times of Lore* est sorti, lui, en avril sur *Amiga*, et *Airborne Ranger* sur *Atari ST* fin mars.

UBI SOFT

Le nouveau label Tengen a été présenté le 2 mars par Domark et Ubi Soft. Une série d'adaptations des jeux de café Atari Games (qui comme chacun sait n'appartient pas à *Atari*) sortira sur *Amstrad* et (qui l'eût cru) *Atari ST*. Au menu des réjouissances un *Vindicators* peu probant, la 3D de *Xybots* et le siphonant *Toobin*, une course nautique et californienne en chambres à air: certainement l'arcade la plus ultraviolette depuis *Outrun*. L'écran total pour ne plus bronzer idiot! A cette masse de softs surexposés, on ajoutera *Running Man*, l'adaptation informatique de l'adaptation (ouf) américaine du film *Le Prix du danger* (navet de Yves Boisset) dans lequel Arnold Schwarzenegger remplace avantageusement Gégé Lanvin. Il s'agit évidemment d'arcade (début avril sur tous standards). Le *F-16 Combat Pilot* de Digital Integration est adapté (en couleurs, à part ça c'est pareil) sur *Atari* et *Amiga*.

Pour la fin, le meilleur: *BAT* devrait *enfin* apparaître à l'horizon.

LORICIELS

Bumpy est une bestiole hybride de *Skweek-PacMan-Puffy* synthétisée pour les *"joueurs de 7 à 77 ans"*, dit le Matou. Nous aurions regretté qu'*Airbus A 320*, jeu original développé uniquement sur *CPC* et *PC* à ce jour, ne se soit pas adapté sur 16 bits: Loriciels, apparemment confiant dans les qualités du soft, a décidé de le lancer sur *Atari ST* (disponible depuis début avril). Loriciels a par ailleurs mis en chantier avec Broderbund un jeu en commun au nom encore indéfini.

UNE ARCADE S'EFFONDRE

Fin 88, Loriciels prévoyait de convertir pour janvier de cette année certains de ses logiciels vedettes pour les salles d'arcade, entre autres cette grandissime métaphore bitumeuse qu'est *Turbo Cup*. Un *Amiga* gonflé habilement et grimé en console, un volant à la place du joystick et un monnayeur: le tour de compteur était joué, et le prototype très convaincant. Les enjoliveurs de *Turbo Cup* n'auraient d'ailleurs pas eu à rougir de la comparaison face à un certain nombre de topinambours arcadiens visqueux et encombrants. Point mort en ce début de printemps: le projet a capoté, du moins provisoirement. Le sous-traitant chargé de produire en série le hardware aurait, en effet, fait faillite. Loriciels a heureusement d'autres chats à fouetter...

L'ECRAN JOUE LA TRANSPARENCE

Tetris, le hit importé d'outre-Rideau de fer, est adapté sur console pour les salles de jeu par *Atari Games*. L'adaptation propose tableaux multiples, jeu à deux, graphisme mieux enrobé, mais sans aucune concession à la réflexion qui faisait le charme de la version micro. C'est la troisième fois qu'un jeu micro est adapté en "coin-op" (les prédécesseurs de *Tetris* sont *Choplifter* et *Lode Runner*).

DELPHINE SOFTWARE

Un petit avant-goût de la prochaine production de Delphine: le très torturé *Castle Warrior*.



***Castle Warrior*: jeu de rêve dans un univers de cauchemar.**

BRODERBUND FRANCE

Après le débarquement du mois de novembre, les Américains exploitent à fond leur tête de pont, basée non point en Normandie mais à Rueil, chez Loriciels. C'est ainsi que vous disposerez bientôt d'adaptations autres qu'*Apple* de ces jeux immortels que sont *Lode Runner*, *Ancient Art of War* (et sa version *At Sea*) et *Wings of Fury*. Pour cette offensive en grande taille (accompagnée d'opérations parallèles pour le lancement de *Shufflepuck Cafe* et *Jet*

Fighter), Broderbund utilise le concours de Microïds, Infogrames et Loriciels, mis à contribution pour leur éminent savoir-faire sur des machines spécifiquement européennes comme l'*Atari ST* et l'*Amstrad CPC*. Mais c'est sur un autre terrain que les opérations risquent de devenir passionnantes. Broderbund est en effet le grand manitou des consoles Nintendo, un phénomène de société du côté ouest de l'Atlantique: certains affirment que les consoles vont tuer le micro ludique (frémissons d'horreur...). Quand la productivité de Broderbund sera à la mesure de la demande (pas avant l'année prochaine...), nous bénéficierons de *U Force*, prodigieuse extension qui reconnaît dans l'espace les mouvements du joueur et les retransmet à la console: un joystick impalpable! Brancher l'engin face au mime Marceau devrait donner de curieux résultats... Encore plus incroyable, et encore plus lointain, un casque et des lunettes qu'on branchera grâce à une interface sur son micro. Ce système de visualisation donnera au joueur l'impression d'évoluer dans un paysage en 3D. La chose a été développée au contact de la Nasa et de l'avionneur Lockheed.

INFOGRAMES

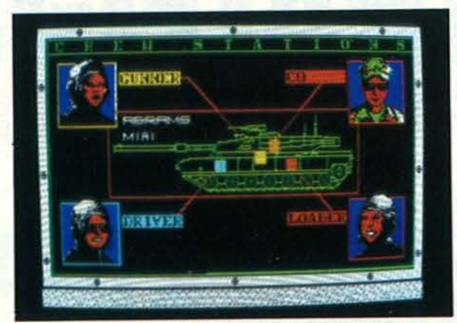
Point encore de *Tintin* à l'horizon. Mais le Tatou édite ce mois-ci un logiciel de graphisme sur *Amiga*: *Design 3D*. Le soft travaille en seize couleurs, avec une résolution 640/512 et allie, selon le fabricant, rapidité et facilité. Le programme permet d'accéder à tous les artifices de la vision 3D, vue sous tous les angles, ombrage et éclairage différent des volumes, le tout associe une multitude de raffinements qui devraient permettre de satisfaire tout le monde. A voir chez votre revendeur.

TITUS

Renard Rusé a un peu tardé à sortir les versions *Amiga* et *CPC* de *Crazy Cars II*. Pardonnez-le, c'est chose faite. Renard Rusé a par ailleurs, encore cachés dans son terrier, quelques projets fumants. *Dark Century* vous mettra aux commandes d'un char d'assaut. Le graphisme (en Ray-Tracing) sera, paraît-il, canon (sortie encore indéfinie). Deuxième projet: Titus passe de l'édition à la distribution. Seront donc importés en France deux jeux. Le premier est un jeu d'aventure (thème moyenâgeux) pour *ST* et *Amiga* édité par Oxford Digital Research. Le second est une simulation de football très "pro" signée Anco, dans laquelle vous entraînerez une équipe de division d'Honneur pour l'amener en Première division. Il faudra même tenir compte de l'effet du vent! *Kick-Off* changera peut-être de nom mais sortira sur *ST* et *Amiga*.

ELECTRONIC ARTS

Trois logiciels de simulation en préparation sur *PC*. Dans *688 Attack Sub*, le joueur contrôle le sous-marin d'attaque nucléaire *Los Angeles:* la démo que nous avons vue est impressionnante de réalisme. On y retrouvera l'ambiance angoissante de *Hunt for Red October*. *Abrams Battle Tank* est, lui, consacré au nouveau char de l'armée américaine, plongé dans une hypothétique



Abrams Battle Tank: un char d'assaut à cœur ouvert.

Troisième Guerre mondiale. Le système de visualisation permet de jeter un coup d'œil depuis tous les postes de combat et restitue assez bien l'impression de claustrophobie aveugle qu'on ressent dans un de ces charmants engins. Ne manquent que le fracas des chenilles, les odeurs d'échappement et... le mal de mer pour rendre tout ça crédible.

Rayon graphisme (voir notre Microscopie), sortie de *Deluxe Paint III*: un événement.

ERE INFORMATIQUE

Billiards Simulator est disponible sur *PC* et compatibles (249 F).

SILMARILS

En mai sortira *Le Fétiche Maya*, aventure en 3D, avec conduite de Jeep, jungle effrayante et méchants affreux... (Pour *Atari ST*, *Amiga* et *PC*).



Le Fétiche Maya: cet aventurier n'est pas loin de l'Arche perdue...

SFMI

De Incentive Software: *Total Eclipse,* aventure égypto-mystérieuse dans un monde comparable à celui de *Blake et Mortimer* (*Atari ST* et *Amiga*). De Hewson: *Astaroth* dont le nom évocateur cache un jeu de parcours au principe banal. *Cybernoïd II*, la suite, sortira en avril sur *Atari ST* et *Amiga*. Chez US Gold, on annonce *Outrun Europa*, encore une suite. La Ferrari en balade à Londres ou Paris: nous sommes curieux de voir ça. Toujours US Gold: *Vigilante*, bing-bang et poings sur la face, directement adapté du jeu d'arcade. De Capcom: *Forgotten Worlds*, adaptation du jeu d'arcade (sortie en mai). De Gremlin: *Butcher Hill*, la Colline du Boucher et son odeur de viets grillés au napalm, mmh... Et encore: *HATE*, soit *Hostile All-Terrain Encounter:* scrolling horizontal et tir automatique. De Ocean: *Run the Gauntlet*, toute une série de courses folles sur un monceau de terrains différents.

MICROIDS

1989, c'est la révolution chez Microïds: nouveaux locaux, nouveau logo, et une ribambelle de nouveaux jeux en préparation. *Highway Patrol* est une poursuite auto dans l'esprit des séries américaines, en vraie 3D, avec une carte pour se répérer (sortie sur *Amstrad CPC* début avril). *Chicago 90* est un jeu également consacré aux poursuites automobiles. Cette fois, c'est dans la capitale du crime que ça se passe: vous devrez empêcher un affreux de quitter la ville (sur *Amstrad CPC* pour l'instant, *TO/MO*, *Atari ST*, *Amiga* et *PC* par la suite). *Eagle Rider* (aventure arcade intergalactique, annoncé dans *J&S* n° 55, sortie en septembre) est toujours en préparation: la page de garde sur *Amiga* est une vraie splendeur et la musique à tomber par terre.

Pour les possesseurs de *Chess Worker* (voir *J&S* n° 56), Microïds a mis en place un serveur télématique: Chesstel. Ce serveur vous permettra de suivre l'actualité échiquéenne, de correspondre avec d'autres joueurs et de télécharger des parties pour vos banques de données. Le tout au prix de la communication. Téléphonez au 95.36.24.54. Enfin, avis à la population, Microïds cherche des programmeurs, des graphistes et des musiciens.

JADE, UN LOGICIEL DE CRÉATION PRECIEUX

Jade est un utilitaire de création de jeux (en français!) spécialisé dans l'élaboration des jeux d'aventure. Le système est complet et simple à utiliser: vous créez les salles (ou images) du parcours, vous placez les objets et les personnages à rencontrer, vous définissez l'ergonomie du jeu (fenêtres graphiques, texte ou descriptives). Enfin vous pouvez même, grâce à d'autres utilitaires courants, inclure du son (*ST Replay*) et des animations (*Degas*) qui feront de votre création un véritable et attrayant jeu d'aventure. Mais attention, n'allez pas croire que vous allez recréer *Dungeon Master* en un clic de souris: les résultats dépendent avant tout de votre imagination et de votre travail. *Jade* vous donne quand même un sérieux coup de pouce. Nous aimons beaucoup! Pour *Atari ST*, édité par ESAT Software, 57, rue du Tondu, 33000 Bordeaux.

A L'ASSO...

Concepteurs de logiciels ou simples utilisateurs de micro-ordinateurs, vous disposez d'une association, l'ADIP: Association pour le Développement de l'Informatique Personnelle. Son but: *"permettre aux auteurs et concepteurs de confronter leurs idées et leurs réalisations aux attentes des utilisateurs; aux utilisateurs, de définir ou de faire évoluer les produits dont ils ont besoin"*. L'ADIP compte sur ce grand "brainstorm" pour faire émerger de nouveaux produits, qui seront alors diffusés par elle dans le cadre associatif. Premier produit: un logiciels de GAO: Généalogie Assistée par Ordinateur (réservé aux membres de l'ADIP, 750 F sur *PC*). Contact: Lucien Lerebourg, 1 bis, rue du Haut-Tertre 95550 Bessancourt.

LE TEMPLE DU JEU

OLIVIER VIDAL DISTRIBUTION

56.44.61.22

QUELQUES WARGAMES EN FRANÇAIS

Colonisator	238 F	☐
Yom Kippur	238 F	☐
Okinawa	238 F	☐
Little Big Horn	238 F	☐
Viking	219 F	☐
Dragon Noir	219 F	☐
Cartes série Cry Havoc :		
. Village du Dragon	28 F	☐
. L'enclos	28 F	☐
. Le moulin	28 F	☐
. La mer	28 F	☐
. La côte	28 F	☐

QUELQUES WARGAMES EN ANGLAIS

Harpoon	190 F	☐
Air Superiority	209 F	☐
Air Strike	209 F	☐
Desert Falcons	76 F	☐
Tokyo Express	360 F	☐
The Last Hurrah (6°ext. A.S.L.)	196 F	☐

QUELQUES JEUX DE PLATEAU

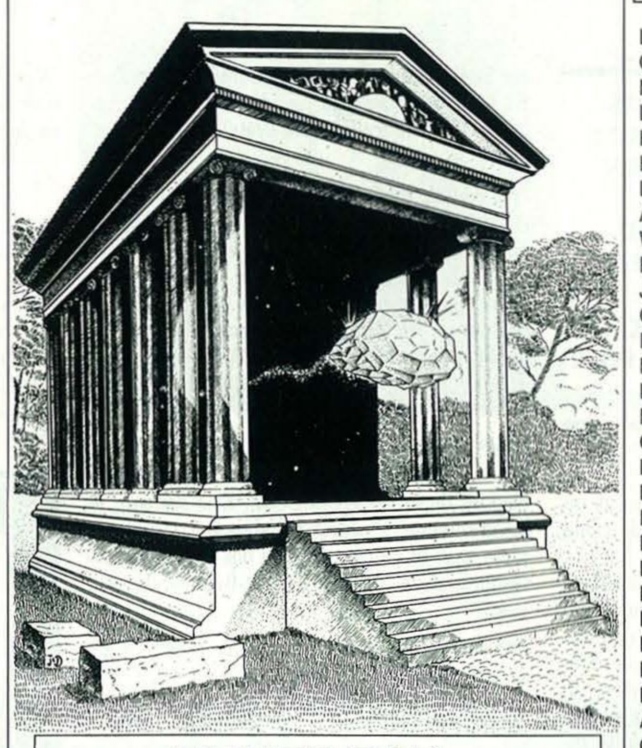
Guerriers des Etoiles(Star Warriors)	avril	
Star Strike (Space Master -VO)	297 F	☐
La Fureur de Dracula	219 F	☐
Merchant of Venus (VO)	257 F	☐
Full Métal Planète	308 F	☐
Armée Full M.P.	75 F	☐
Plateau Full M.P.	60 F	☐
Kremlin	223 F	☐
Adeptus Titanicus	361 F	☐
Fief 2	219 F	☐
Zargos	238 F	☐
Thorval	162 F	☐
Maxi Bourse	399 F	☐
Ambition	249 F	☐
Acquire	249 F	☐
Supergang	308 F	☐
Armada	190 F	☐

JEUX CLASSIQUES

Abalone	225 F	☐
Abalone de Luxe (bois)	425 F	☐
Solitaire (bois)	92 F	☐
Solitaire (acier)	162 F	☐
Backgammon	303 F	☐

JEUX ELECTRONIQUES

Echecs - Gamme Saitek :		
. Pocket Chess	314 F	☐
. Electronic Chess Partner	589 F	☐
. NK 12	893 F	☐
. Simultano	3 268 F	☐
Echecs - Gamme Fidelity :		
. Crown	1 097 F	☐
. Super Crown	1 496 F	☐
. Stratège	893 F	☐
Backgammon électronique	608 F	☐
Bridge Challenger 2	1 874 F	☐



VENTE PAR CORRESPONDANCE

Commandez par courrier
ou commandez par téléphone au 56.44.61.22
Frais de port réduits sur toute la France

Envoi	Format Livre	Boîte	Achat + 300 F	Achat +400F
Urgent	16 F	24 F	18 F	0 F
Economique	11 F	18 F	0 F	0 F

Informez-vous sur 36.15 ICOR*CJR
Attention, les prix et la disponibilité des jeux importés sont susceptibles de varier.
Catalogue sur simple demande, contre 3,70 F en timbres.

NOM ____________________
PRENOM ____________________
N°___ RUE ____________________
____
CODE POSTAL __________ TEL __________
VILLE ____________________

J'ai coché tous les jeux que je commande. Je ne paye rien maintenant. Je règlerai à réception sans frais supplémentaires la somme de ....F + ...F (frais de port).
Signature

A BORDEAUX, LE TEMPLE DU JEU C'EST AUSSI UNE NOUVELLE BOUTIQUE !
Venez donc trouver tous les jeux de simulation, et bien plus encore, au 62 rue du Pas Saint-Georges . Tél : 56 44 61 22.

QUELQUES JEUX DE RÔLE EN FRANÇAIS

Livre des Joueurs (AD&D)	151 F	☐
Guide du Maître (AD&D)	181 F	☐
Manuel des Monstres 1 (AD&D)	151 F	☐
Les Technoguerriers(Mechwarriors)	133 F	☐
Hurlements	189 F	☐
Hurlelune n°1 (Hurlements-mai)	79 F	☐
Laborinthus	595 F	☐
Aux Armes Citoyens	129 F	☐
Warhammer JdR	179 F	☐
Feuilles de personnages(Warham.JdR)	93 F	☐
James Bond	119 F	☐
Goldfinger (J. Bond)	avril	
Dr No (J. Bond)	69 F	☐
Manuel Q (J. Bond)	99 F	☐
Le Guide de Star Wars	85 F	☐
Monts Arc en Ciel (RQ)	avril	
Genertela (RQ)	avril	
Les Dieux de Glorantha (RQ)	178 F	☐
Le Maître des Runes (RQ)	149 F	☐
Hawkmoon	199 F	☐
Ecran Hawkmoon	69 F	☐
L'Ile Brisée (Hawk. -juin)	109 F	☐
Multimondes	219 F	☐
Le Voleur de Tharbad (JRTM)	avril	
Les Rangers du Nord(JRTM)	114 F	☐
Lorièn (JRTM)	114 F	☐
La Saga d'Ellessiel (Trégor)	69 F	☐
Anashiva Reahna n°2 (Emp.& D - mai)	79 F	☐
Octogone du Chaos (Storm)	79 F	☐
Le Voleur d'Ames (Storm.)	128 F	☐
Terror Australis (Cthulhu)	109 F	☐
Les Monstres de Cthulhu	99 F	☐
Coeur Cruel (Maléfices)	59 F	☐
La Cité des Treize Plaisirs (Rêve)	75 F	☐
Killer (grandeur nature)	58 F	☐

QUELQUES JEUX DE RÔLE EN ANGLAIS

LE PLAYER HANDBOOK AD&D		
2ème EDITION EST ARRIVE	**181 F**	☐
DUNGEON MASTER GUIDE (mai)	**156 F**	☐
X 13 Crown of Ancient Glory	73 F	☐
CM 9 Legacy of Blood	59 F	☐
GAZ 9 The Ninrothad Guild	88 F	☐
GAZ 10 The Orc of Thar	82 F	☐
GAZ 11 The Republic of Darokin	94 F	☐
DLE 1 In Search of Dragon	94 F	☐
DL 15 The Mists of Krynn	88 F	☐
DL 16 The World of Krynn	82 F	☐
Course of Azur Bonds (Forg. Realms)	88 F	☐
Kara-Thur (Oriental)	132 F	☐
Creatures of Middle Earth (MERP)	99 F	☐
Mirkwood (MERP)	132 F	☐
Far Harad (MERP)	119 F	☐
Lords of Middle Earth (MERP)	118 F	☐
Vessel Compendium n°1(Sp.Master)	118 F	☐

Découpez ou photocopiez cette page et envoyez-la au ________ TEMPLE DU JEU, ________
62 rue du Pas Saint Georges, 3300 BORDEAUX.

LORIèN



JOCELYN VALAIS, L'AS DE LA SOURIS ROSE

BRANLE-BAS DE COMBAT DANS LES CHAUMIERES: DE QUEL ŒIL FALLAIT-IL VOIR TEENAGE QUEEN? UN ETALON GRAPHIQUE, UN PROGRAMME A ABATTRE OU UN SIMPLE ETAGE AU GRAND SCHMILBLICK DU LOGICIEL ROSE? OBJET DU DELIT EN MAIN, JOCELYN VALAIS, PEINTRE EN MICRO, A PLAIDE COUPABLE. INTERVIEW POUR TOUT PUBLIC.

En micro comme ailleurs, le rose est un genre bien difficile, sur la corde raide entre l'allégorie charcutière du hard et le soporifique gnian-gnian du soft. Déjà tétanisé d'effroi par le techno-latex huitième degré d'un *MacPlaymate*, le grand public fut définitivement largué par la dérision sulfurique d'un *Leisure Suit Larry* livré sans explication de texte. Manifestement dépassé par les événements, le pékin a dû se résoudre à faire du strip-poker le must obligé de la chair fraîche informatique. On vit donc, au fil des mois, s'effeuiller sur nos écrans nymphettes polissonnes et babydolls plus ou moins pneumatiques. En réfléchissant bien, *Teenage Queen* est le parfait aboutissement de cette tendance de l'érotisme-Canada Dry: le petit dernier peut enfin se rincer l'œil sans craindre les foudres maternelles. Et la presse n'attrape pas de bouffées de chaleur à force de craindre les ayatollahs de la censure.

"On voulait faire un truc qui sorte rapidement et qui nous rapporte suffisamment d'argent pour pouvoir travailler sur un jeu plus intéressant... L'avantage, c'est qu'on faisait quand même quelque chose de bien. Si on avait choisi de faire un jeu d'aventure très rapidement et en le bâclant, on aurait fait un jeu moyen", avoue Jocelyn Valais avec une franchise désarmante (pour ne pas dire plus).

Avec *Teenage Queen*, Anny Blatt a remplacé le bas résille, et les sucettes à l'anis les aphrodisiaques de la rue Saint-Denis. Eric Voireau, le programmeur, et Jocelyn Valais ont marché à plein dans le courant ambigu des sylphides lolitesques, et de "l'égrillard Petit-Bateau" dans le vent.

"Tu vois, je me suis un peu raté en fait, je ne suis pas très content de ce que j'ai fait sur Teenage Queen *parce que la fille n'a pas d'expression. Elle a toujours la même gueule, une tronche de poupée, je ne voulais pas faire ça au début, je voulais faire un truc beaucoup plus réaliste que ça..."* (le relief?)

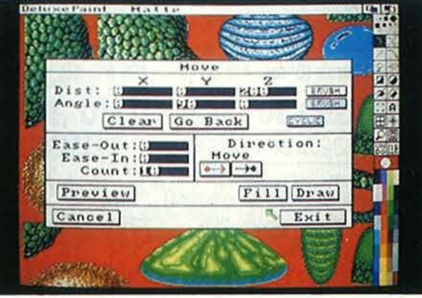
Y'a plus de jeunesse! La petite pépée de Teenage Queen a forcément soit dix-huit ans, soit dix-neuf ans. Pas moins, moralité oblige... Faut-il encore faire la sortie des lycées?



Teenage Queen: très frais, très soft!

"Il ne faut pas trop se formaliser sur ce choix de titre, on a mis ça pour éviter de tomber dans la vulgarité des titres habituels... Au départ, je ne voulais pas la faire si jeune, mais c'est le fait d'avoir rendu le dessin très BD après."

Pas la peine de lui tirer les vers du nez, l'autocritique neutre et réaliste lui coule de source: Valais a oublié les speeches lénifiants du saltimbanque en promo, et reconnaît la réthorique équivoque et complaisante de son soft. Moi qui pensais que Vanessa Paradis, avec ce nom à la Rita Cadillac, était danseuse au Crazy... *"Je déteste Vanessa Paradis, et ça m'a toujours gonflé énormément de voir des pucelles effarouchées bramer n'importe quoi sur vinyl, comme dit Desproges. Et le pire, c'est que j'ai fait un truc dans ce sens-là... A la limite, si* Teenage *n'avait eu aucun succès ça n'aurait pas été aussi désagréable pour moi."*



Deluxe Paint.

Si *Teenage Queen* est plus mielleux que l'intégrale de la collection Harlequin, Jocelyn Valais, s'est, lui, imposé d'un triple saut périlleux arrière comme un des plus grands virtuoses de l'infographie. Un premier dessin en noir et blanc sur papier, pour l'irremplaçable sensation physique, puis passage sur Amiga via un scanner. Une fois passé à la moulinette de la numérisation, le croquis est retravaillé avec *Deluxe Paint* et mis en couleurs. Comptez, selon Jocelyn Valais, une semaine sans congés payés sur écran, sans compter les préliminaires des recherches sur papier.

"Certains dessins, il y a eu un modèle, une amie, une copine à moi. Mais juste des détails... Il faut savoir que le plus difficile à dessiner, ce n'est pas toujours le plus intéressant. C'est souvent une position de bras, un poignet... Les plissés aussi, quand il y avait des vêtements. Les pulls c'est pas coton à dessiner..."

Jocelyn Valais n'échappe pas à la règle vivrière du développeur indépendant. Douze mille francs d'avance pour *Teenage Queen*, le paiement du reste *"au lance-pierre, comme d'hab'. Je crois que Eric (Voireau) a définitivement décidé d'ar-*





Du "crobard" au dessin définitif: la couleur est appliquée directement sur l'ordinateur.

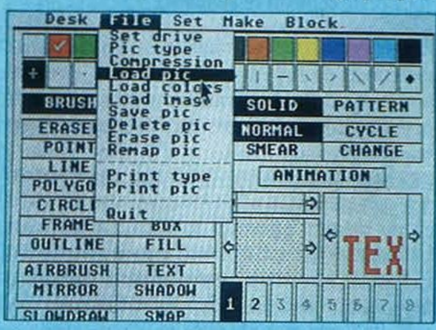
rêter les jeux... C'est pas assez sûr pour un programmeur. En tant que graphiste ça va, parce que je peux travailler sur des petits trucs par-ci par là si je n'ai pas de projets principaux".
Emballé, c'est pesé: le danger d'un catalogue réducteur le guette plus que tout autre, Valais va sans doute prendre la tangente et larguer les amarres: un projet d'arcade, peut-être avec Rémi Herbulot (*Crafton & Xunk, Purple Saturn Day*) et un jeu de rôle: *"Ça sera un truc un peu à part. J'aimerais bien essayer de faire un jeu qui soit un peu caustique, qui tourne un peu en ridicule la masse de choses qu'on a toujours vues et revues en héroïc fantasy."*

Les dragons enlèveront-ils le bas?

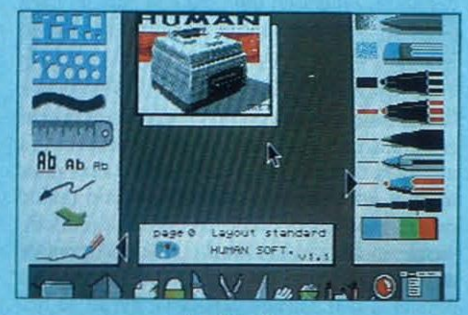
FRANÇOIS COULON

DU TRAVAIL DE PRO, COCO

Dans l'avalanche de logiciels et de périphériques graphiques disponibles, on constate que les illustrateurs de jeux focalisent tous sur une poignée d'utilitaires bien précis. Pour les logiciels de dessin en deux dimensions, c'est *Degas Elite* qui s'est imposé sur *Atari ST* au détriment d'un *Art Director* surchargé de fonctions lourdes et inutiles. Le triomphe de la sobriété sur la frime...
Degas Elite souffre cependant de défauts incompréhensibles, comme celui de ne pouvoir utiliser qu'une seule gamme de 16 couleurs sur 512 pour les huit dessins qu'il peut mémoriser. Il couvre malgré tout avec grand brio 95% des besoins en la matière. *Spectrum 512*, qui au prix d'une astuce très technique parvient à transcender les possibilités graphiques



Degas Elite.



ZZ-Rough.

moyennes du *ST*, ne se justifie pleinement qu'en utilisation conjointe avec *Degas Elite*. Impossible pour le moment d'utiliser une image 100% *Spectrum* dans un logiciel. Mais ses possibilités de réduction d'image, de modification de couleurs et de traitement des surfaces en font un outil complémentaire très apprécié de certains francs-tireurs du graphisme.
Toujours pour *ST*, *ZZ-Rough* est un logiciel à part, qui sort du domaine purement infographique, et au sujet duquel les avis sont très partagés. S'orientant délibérement vers le travail de l'esquisse, le rough, il tente de reproduire les outils traditionnels du dessinateur: craie, feutre, cutter... Extrêmement pointu, beaucoup lui préfèrent à tort ou à raison un *Degas Elite* plus informatique, ou tout simplement la bonne vieille page blanche...

Pour l'*Amiga*, le choix devient limpide. *Deluxe Paint II* sinon rien. La relève est d'ailleurs imminente avec *Deluxe Paint III* qu'on espère encore plus complet. Avec ces deux softs, le micro de *Commodore* devient la machine picturale du moment. En ce qui concerne le matériel, la tendance actuelle est à la numérisation d'images sur papier, qu'il faudra bien sûr peaufiner par la suite (ça serait trop facile...). Deux moyens concurrents: le digitaliseur classique (comme le *Pro 87*, très utilisé par les développeurs) fonctionnant avec une caméra, et le scanner à plat, dont l'excellent *Canon IX-12*. Plus lent, acceptant seulement des documents au format A4, ce dernier est cependant plus précis et plus souple d'emploi qu'une caméra sur potence avec éclairage... Et voyez comme les temps changent: mal à l'aise au départ, beaucoup de dessinateurs ont définitivement adopté la souris livrée en standard et son maniement si particulier, au détriment des tablettes graphiques à stylet... Le pixel n'est plus ce qu'il était.

FICHE TECHNIQUE
Spectrum 512 édité par Upgrade (600F)
ZZ-Rough édité par Human Technologies (500F)
Art Director édité par Andromeda (500F)
Deluxe Paint II et *III* édités par Electronic Arts (550 et 880F)
Degas Elite édité par Batteries Included (230F)

ZAK MAC KRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS

HALTE A L'INVASION MARXIENNE!

LE DESTIN DU MONDE ENTRE LES MAINS D'UN JOURNALISTE: QUEL SCENARIO CATASTROPHE! ZAK EST POURTANT REDACTEUR AU NATIONAL INQUISITOR. ET SON TRAVAIL NE CONSISTE PAS VRAIMENT A MENER LES MASSES INCULTES VERS LA LUMIERE DE LA VERITE. COUP DU SORT, IL EST LE SEUL A POUVOIR EMPECHER UNE HORDE DE MARTIENS GROUCHISTES DE CRETINISER LES TERRIENS... MISSION IMPOSSIBLE? LA TERRE EST-ELLE DEJA PERDUE? LES EXTRA-TERRESTRES ONT-ILS ENVAHI LES PTT? LUCASFILM GAMES NE REPOND PLUS DE VOTRE SANTE MENTALE.



La grotte du Cristal Bleu, étape essentielle du jeu.

Pourtant, le vieux Zak n'avait fait de mal à personne. Il se contentait d'écrire de passionnants comptes rendus sur les vampires végétariens ou sur la recette originale du minestrone martien. Fâché avec son rédacteur en chef, Zak rentre chez lui se coucher et regarder la télé (on notera d'emblée que les concepteurs sont parfaitement documentés sur la vie du journaliste moyen!). Stop. Cessons là. Car l'aventure débute, dans les bras de



Le boulanger a la baguette agressive...

Morphée (regardez bien la séquence de départ). Les premières images donnent une curieuse impression de déjà-vu. Ne sont-ce point les graphismes moches et approximatifs des aventures *Sierra On-Line*? Et ne manque-t-il pas une (petite) synthèse vocale? S'agit-il d'un plagiat de *Space Quest II*? Non pas! Ne serait-ce que pour la traduction (correcte pour une fois), le travail de Lucasfilm Games est remarquable et offre justement des facilités de gestion inédites: tout à la souris, clics rapides (la version *PC* est cependant un peu plus lente), inventaire et choix d'actions présents en permanence à l'écran. Il semble hélas que les Etats-Unis, vaste pays, soient moins riches en graphistes talentueux que la France ou l'Angleterre. On rêve encore à une collaboration, La Fayette débarquant, *Amiga* en tête, dans la baie de Chesapeake... Mettons donc de côté le dessin, quasiment semblable d'une machine à l'autre: regrettable surtout pour les possesseurs d'*Amiga*.

Certains diront avec raison que les sprites sont gros, que, pour une fois, les concepteurs ont fait un effort d'animation grande taille, rare dans un vrai jeu d'aventure. Mais c'est laid quand même. Les couleurs sont d'une subtilité à faire vomir un fan d'Andy Warhol, les personnages sont mal foutus et marchent douloureusement comme si leur colonne vertébrale devait se briser à chaque pas. La maison Lucas avait habitué l'amateur à se gaver de belles images sur scénario idiot (voyez *Willow*, le film). Ici, c'est exactement du contraire qu'il s'agit. Ce qui donne d'emblée le ton du soft: passant, abdique tout sens logique et cartésien!



Faute de Cerbère, un écureuil à deux têtes.

Futur, qu'es-tu devenu?

Si le futur (le vrai) est au diapason de ce que nous réserve *Zak Mac Kracken*, on ne devrait, en principe, pas s'y sentir tellement vieux. Car on a déjà vu ça quelque part dans une vie antérieure (hier, par exemple). Les commerçants aimables comme des portes de prison vous jettent leurs marchandises à la tête. Les speakerines de télé bafouillent, les chauffeurs de bus en écrasent tranquillement au volant de leur véhicule (il vous faudra user d'un instrument particulier pour les réveiller...), les hôtesses de l'air sont d'infâmes mégères pour qui tout passager non arrimé à son siège est un criminel en puissance. Et comble de tout, on continue de payer impôts, taxes, factures (à propos, avez-vous réglé celle du téléphone?).

Au secours! Un des grands charmes du jeu est justement de limiter le dépaysement, avec une petite étincelle de dérision au passage sur les progrès de la science. Les concepteurs ont particulièrement insisté sur l'humour: le joueur lira avec plaisir le journal inclus dans la boîte (hélas, non traduit...).

Outre quelques anecdotes cocasses (un écureuil à deux têtes attaque un campeur, un gourou taré adapte la méditation transcendantale au golf dix-huit trous...), cette feuille de choux est pleine de vitamines nécessaires pour avancer

dans le labyrinthe touffu de l'aventure. Lisez en particulier les petites annonces.

Du collectivisme ludique...

Découvrir à chaque recoin de disquette de nouveaux personnages est un véritable plaisir. Quand, en plus, ces personnages deviennent des amis dont l'activité est complémentaire, on applaudit au principe. Nous l'avons déjà expérimenté dans certains logiciels (comme certaines adaptations de JdR, du style de *Pool of Radiance* ou *Dungeon Master*). *Zak Mac Kracken* ne propose pas les caractéristiques habituelles, points de vie, dextérité, force, etc. Mais ses personnages (quatre, deux garçons et deux filles, on n'est pas mysogine chez Lucas!) sont de simples humains, ce qui nous les rend proches et plutôt sympathiques. Assez de gros barbares dans les jeux d'aventure! Place à la finesse et à l'humanité.
Nous vous laisserons découvrir dans quelles conditions Zak (le héros, tout de même) ren-



Les Tordeurs de Cervelle ont mangé de leur propre cuisine.

contre la petite Annie. Il est peu de dire qu'ils ne pourront se passer l'un de l'autre: la condition *sine qua non* de la réussite dans le jeu est la survie de tous les personnages. Une fonction "switch" permet de passer de l'un à l'autre des personnages, à tout moment. Ce qui est bien utile: Annie, perdue dans les ténèbres d'un temple précolombien, n'a dû son salut qu'à l'arrivée opportune de Zak (*Oh! Mon héros...*), équipé d'un briquet salvateur, trouvé sous la banquette d'un avion de ligne! Vous pourrez également passer de la Terre à Mars et retrouver vos compagnons de fortune sur la planète rouge: Melissa et Leslie, propriétaires d'un camping-car Volkswagen transformé en navette spatiale et découvreurs d'une mystérieuse Foire du Trône extra-terrestre...

Avanti!

Avancer dans *Zak* n'est pas une mince affaire. Le jeu est extrêmement riche et réserve des surprises en permanence. Principe numéro un: le système (encore un bon point) permet de sauver vos parties *à n'importe quel moment,* et ce sur la disquette d'origine! Sauvez donc votre aventure chaque fois que possible.
Principe numéro deux: récupérer ou acheter *tout* ce qui peut l'être. Quel bric-à-brac! On dirait la liste des rebuts d'un poème de Prévert: une baguette de pain rassis (insistez chez le boulanger), un crayon jaune, un couteau à beurre, une guitare électrique, une bouteille de whisky, des cacahuètes (dont les écureuils sont friands). Tout servira sûrement même si, de prime abord, l'usage paraît farfelu. Exemple: le bocal de Sushi (poisson rouge) dont la forme évoque bizarrement un casque de scaphandre... Autre exemple: une canne de golf, ustensile quelquefois utile pour dégager l'entrée de cer-



Zak sur les pas de Tintin au Pays du Soleil...

taines grottes... Sans oublier évidemment la sacro-sainte carte de crédit, sans laquelle point de salut. Ne l'oubliez pas! Un petit coup de pouce: celle de Zak est cachée sous la commode (récupérez-la avec la facture de téléphone). Et celle d'Annie est cachée sous le sous-main de son bureau. Merci Bug Damné!
Principe numéro trois: au nom du Ciel (assez mal fréquenté, à voir la tête des guest stars extra-terrestres), n'utilisez *pas* le cristal bleu. Les affreux vous sauteront dessus avec l'appétit d'un lion découvrant un chrétien au coin de sa cage. Et la crétinisation (assortie d'une confiscation immédiate de vos objets chèrement acquis) s'ensuivra illico. Autant repartir à zéro. Si vous vous tenez relativement tranquille, si votre exploration est bien menée, vos ennemis vous laisseront à peu près en paix. Car ils sont eux-mêmes victimes du syndrome de l'arroseur arrosé: complotant de crétiniser la Terre, ils ont laissé quelques neurones dans leur machine infernale. Vous les reconnaîtrez facilement: ils déambulent gauchement en couinant *Blue Suede Shoes* (œuvre du King, leur chef à tous) et portent d'ordinaire un Stetson et un masque groucho-marxien. Pour passer inaperçus. Si l'on ajoute qu'ils ont un goût prononcé pour les télécommunications, vous saurez à quoi vous en tenir.

Un but dans la vie

Pour vous sortir de tout ça (voir plus haut), sachez économiser votre temps et n'ignorez aucun détail. Votre quête sera longue et ingrate: rassembler les trois cristaux, qui mettront les Aliens en échec, vous prendra de longues nuits de tâtonnement. Il vous faudra quelquefois revenir en arrière chercher tel ou tel ustensile, chercher dans l'obscurité (ce n'est pas parce qu'il n'y a pas de lumière que la pièce est vide). Vous auriez tort de vous braquer. Car nous serons là pour vous donner un petit coup de pouce, via l'habituelle Micromanie. Un petit conseil encore: pourquoi ne pas jouer à plusieurs? L'enquête n'en sera que plus passionnante si vous incarnez chacun un personnage.



La navette très spéciale de Melissa et Leslie.

Et vous pourrez aussi partager vos trouvailles! Bonne chance à Zak et compagnie. Et que ce jeu ne vous rende pas fous: c'est justement ce que les affreux attendent!

FICHE TECHNIQUE:
Edité par Lucasfilm Games, diffusé par US Gold/SFMI
Type: aventure
2 disquettes pour *Atari ST*, *Amiga*, *PC* et compatibles, *C64/128* (249F)
Ecran et manuel en français, *National Inquisitor* en anglais
Il existe aux Etats-Unis un livret plein de petits coups de pouce. Contactez votre revendeur.



Zak découvre l'objet de sa quête chez la petite Annie.

BALANCE OF POWER, THE 1990 EDITION

Edité par Mindscape, diffusé par Ubi Soft

Type: "peace game"

Disquette pour *Amiga*, *PC* et compatibles, sous *Windows 2.0*, (299 F), *Macintosh* (329 F)

Ecran et manuel en anglais

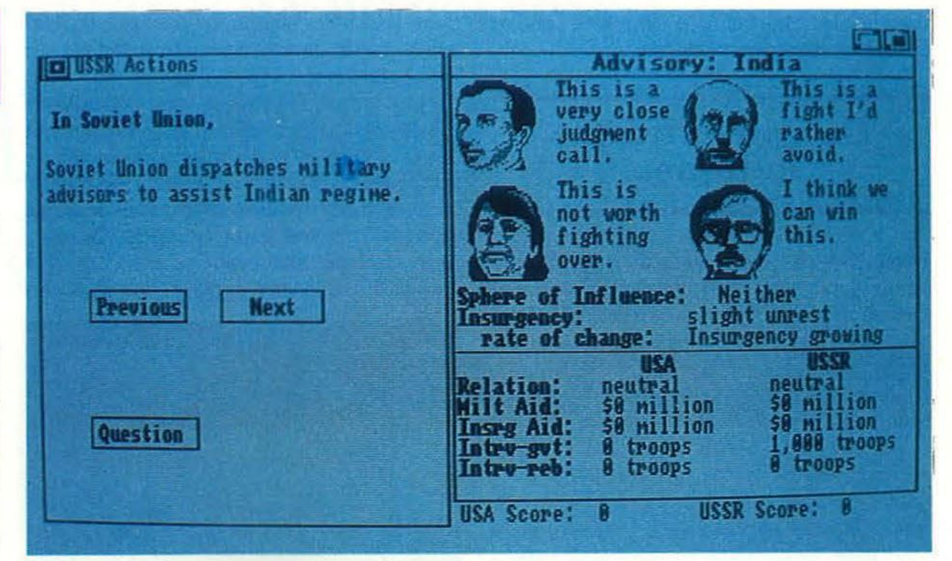
Balance of Power était (voir *J&S* n° 46) un style de jeu à lui tout seul: un "*peace game*", le seul jeu où le but consiste à gagner la paix. C'était en tous points (gestion, principes, évolution, documentation) un jeu exceptionnel. Aussi étions-nous particulièrement curieux de voir ce que renferme sa nouvelle version.

Rien de nouveau dans le principe: il s'agit de conserver à la superpuissance que vous représentez (USA ou URSS) ses positions stratégiques et son prestige dans le monde, en vous battant sur le plan diplomatique, économique et indirectement (à vos risques et périls) sur le plan militaire. Vous pouvez intervenir dans chaque pays en fournissant une aide économique à vos amis ou en tentant au contraire de déstabiliser vos ennemis, par tous les moyens (guérilla, aide financière aux opposants, complot...), ou de les neutraliser par la crainte (*finlandiser*, dit-on dans le jeu). Extrêmement complet, *BOP* est la version informatique ultime de *Diplomacy*. Avec cette nuance: si par malheur la guerre éclate, tout le monde a perdu. A vous de doser vos actions, d'analyser les réactions de vos adversaires afin d'éviter l'holocauste! Sachez avant tout jusqu'où aller trop loin. Car saint Jean et les Quatre Cavaliers seraient les seuls à trinquer sur votre cadavre.

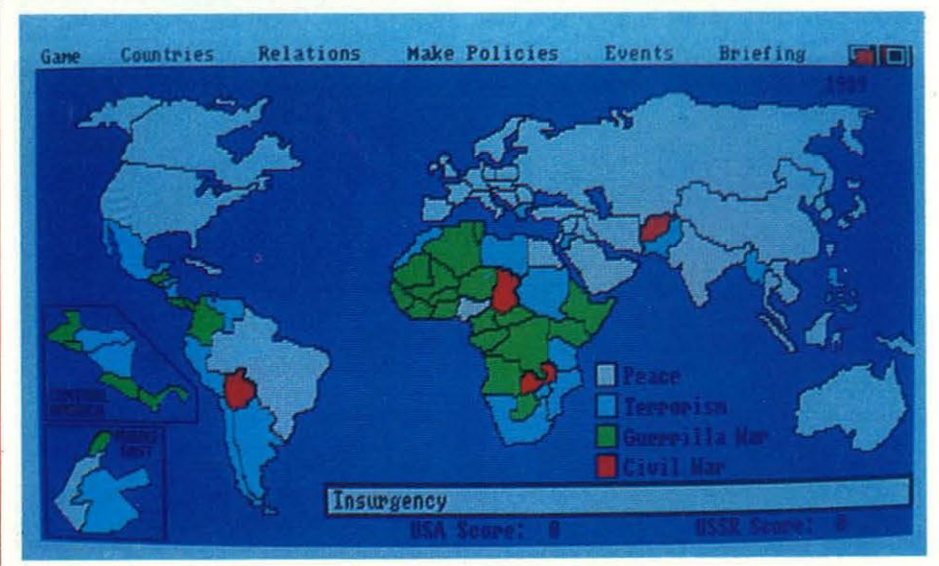
Les détails de la nouvelle version ont été considérablement améliorés. Outre le fait que le jeu couvre les années 89 à 97 et que le nombre des Etats inclus dans le jeu passe de soixante-deux à quatre-vingts, un niveau supérieur de jeu a été rajouté: le niveau dit "multipolaire", particulièrement passionnant. Ce niveau offre aux Etats dits "mineurs" (merci pour nous...) une plus grande autonomie: sont ainsi rendus possibles les conflits régionaux ou les tentatives impérialistes de pouvoirs locaux. Attention à ce que vos alliés ne vous échappent! Ils pourraient vous mettre dans une situation diplomatique difficile: les soutenir pourrait déclencher une crise mondiale, les lâcher provoquerait une épidémie de doute chez vos autres amis. A vous d'empêcher - les mesures de rétorsion ne manquent pas (coupez-leur les vivres) - vos petits protégés de vous mettre en position périlleuse.

Autre nouveauté, vous disposez en cas de problème d'un "cabinet de crise" consultatif. Ces quatre personnages, qu'on suppose experts, vous feront part de leur avis sur telle ou telle question. Mais la décision restera toujours vôtre, dans tous les cas. Méfiez-vous des conseillers: ils ont tendance au défaitisme.

C'est en matière de mise à jour des données que nous sommes un peu déçus. La grande qualité de *BOP* n°1 était d'offrir des données précises sur un grand nombre de sujets concernant les Etats: du nombre de téléviseurs par habitant au respect des Droits de l'Homme, en passant par la mortalité infantile et le budget Défense. Ce qui faisait du jeu un atlas géopolitique condensé sur disquette. Malheureusement ces données, déjà datées dans la première version, ne semblent pas avoir été "remises à jour" comme promis. Les chiffres datent en gros du milieu des années 70, ce qui n'est pas gênant pour un pays stable comme la France, mais un peu plus pour l'Afghanistan. On sera surpris d'apprendre que les Roumains, affamés par Ceaucescu, disposent d'une ration calorique supérieure à la nôtre... Certaines imprécisions frôlent carrément l'insulte: la crédibilité du soft en prend un coup quand on apprend que notre beau pays est gouverné par un Premier ministre nommé Mitterrand! Tonton ne va pas être content! Quant à une aide économique éventuelle (200 millions de $!) et un accord de défense nucléaire entre la France et les USA, gondolons-nous cinq minutes. Les auteurs, Américains bon teint, ne comprennent rien aux subtilités du Tiers-Monde et attribuent des amitiés pro-soviétiques à la quasi-totalité de l'Afrique Noire! Ce n'est pas parce que le parti de Monsieur Paul Biya s'appelle le Rassemblement Démocratique du Peuple Camerounais que ce chef d'Etat est un ami de Moscou. Un des facteurs capitaux en géopolitique est l'émergence partout dans le monde d'un "non-alignement modéré" qui consiste à mettre ses œufs dans des paniers différents. L'un des paniers s'appelle l'Europe et, encore une fois, ces sacrés Yankees, accrochés au mythe déplumé de leur grandeur passée, nous ont complètement passés sous silence. Que les choses soient claires: *BOP 1990* n'est qu'un jeu, excellent au demeurant, mais dont les enseignements géopolitiques sont un peu sommaires.



Le cabinet de crise est occupé (à réfléchir).



Un atlas presque complet, mais un peu daté.

Son: –	Graphisme: 7/10
Animation: –	Originalité : 7/10

❤ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

BIOCHALLENGE

Edité par Delphine Software, diffusé par SFMI
Type: arcade
2 disquettes pour *Atari ST, Amiga* (195 F)
Ecran en anglais, manuel en français



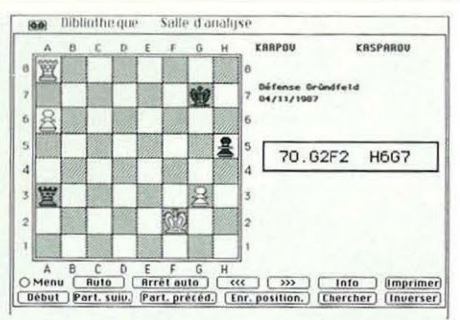
Un cyborg cherche à travers différents tableaux les clés qui lui rendront forme humaine. L'animation et les décors sont magnifiques, les monstres n'ont rien de déjà-vu, le principe du jeu renouvelle fort agréablement le vieux principe de l'arcade. Pas de massacre idiot, mais toute une suite de gageures où la réflexion n'est pas en reste sur l'adresse: vous débarrasser des monstres vous demandera une maîtrise parfaite du biorobot, dont les mouvements vous dérouteront un peu. Tout est affaire de tactique et de rapidité. On regrette que ça soit un peu difficile au début ou que les tableaux se ressemblent un peu. Ce soft fait pourtant souffler sur la vieille arcade un vent printanier bien de saison. Delphine signe là sa première œuvre: elle n'est pas exempte d'erreurs de jeunesse, mais promet pour l'avenir de l'arcade 100% cocorico.

Son: 7/10	Graphisme: 8/10
Animation: 7/10	Originalité : 8/10
❤ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	

OPEN MASTER

Edité par Gérard Legat, 15, rue des Cèdres 72210 La Suze, diffusé par l'auteur. Egalement disponible à la librairie Game's, Forum des Halles, porte Rambuteau, niveau 0.
Type: gestionnaire de banque de données d'échecs.
Disquette pour *Macintosh* (495 F), manuel et écran en français. Banques: disquette de 30 à 70 F (100 à 300 parties chaque). Il existe un Club *Open Master* pour échanger vos banques: contactez l'auteur.

Sans aucun doute un produit sympathique: pratique, pas cher et performant. *Open Master* vient combler le seul espace informatique encore vierge de banques de données: le *Mac* (on attend la version de *ChessBase*). Et *Open Master* fait plus que bonne figure face à ses concurrents (voir *J&S* n°56). Le programme gère deux types de fichiers: répertoire (chaque



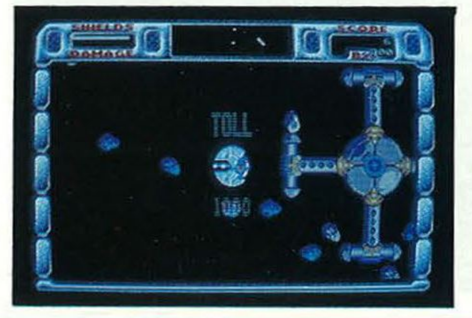
répertoire peut contenir 1 000 parties, chacune étant accompagnée d'une fiche de commentaires) ou dossier de positions (1 000 positions, avec une fiche de commentaires par demi-coup). La gestion *Mac* est bien exploitée: rapide, accès aisé, menus déroulants avec options, etc. La taille de votre banque ne sera limitée que par celle de votre disque dur. En plus, toutes les pages écran (échiquiers, commentaires) peuvent être éditées à tout moment. La seule restriction (due au fait que l'auteur est seul pour développer son produit) tient à ce qu'il n'existe pas pour l'instant beaucoup de banques supplémentaires, en plus de celles contenues sur la disquette de base (Défense française, Séville 87 et un grand nombre de parties exemplaires destinées aux débutants). Cependant disponibles: 120 parties du tournoi de Belfort 88 et une disquette consacrée aux gambits. Quatre autres banques sont actuellement en préparation. Une version améliorée du gestionnaire permettra bientôt de créer des arborescences dans une partie (le point fort des concurrents). Ne manquera plus alors à *Open Master* qu'une diffusion comparable à sa qualité. Et à cette jolie banque de quoi remplir ses coffres.

Son: –	Graphisme: 7/10
Animation: –	Originalité : 8/10
❤ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	

COSMIC PIRATE

Edité par Outlaw, diffusé par SFMI
Type: arcade
2 disquettes pour *Atari ST* (199 F)

Après *Elite* le Fabuleux et *FOFT* le Désiré, comment renouveler le genre "pirate de l'espace"? Tout simplement par l'arcade. Ici, point de vision 3D alambiquée, point de cartes galactiques impressionnantes. Comparé à ses grands



frères, *Cosmic Pirate* semble désuet, dans le choix du graphisme, des animations et de l'univers créé (au sens propre): mais il n'en est rien! Damned, comment est-ce possible? *C. P.* est un jeu d'arcade hyper-sophistiqué: le joueur commence son apprentissage sur de véritables simulateurs plus ou moins réalistes. Lorsqu'il a acquis un certain niveau dans l'art du combat spatial, il peut alors postuler à une mission de piraterie et réaliser ses premiers gains. Ensuite, expérience et ténacité lui permettront d'accéder à des simulateurs plus complexes et des missions de difficulté constante. Simple mais envoûtant, *Cosmic Pirate* est un pari réussi.

Son: 5/10	Graphisme: 6/10
Animation:6/10	Originalité : 8/10
❤ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	

JET FIGHTER

Edité par Broderbund, diffusé par Loriciels
Type: simulateur de vol
2 disquettes pour *PC* et compatibles - cartes EGA/VGA seulement, clavier type *IBM* conseillé - (445 F)
Ecran et manuel en anglais, traduction imminente



Pour la première fois, un "simulateur" offre une capacité d'appontage intéressante sur un porte-avions. Ce n'est d'ailleurs pas le seul point fort de ce programme, qui vise d'emblée à concurrencer les meilleurs (images superbes en VGA, voir ci-après), pilotage extrêmement fluide, armement complet, vues sous tous les angles, missions évolutives). *Jet Fighter* propose trois types d'avions: F-14, F-16, FA-18. C'est-à-dire qu'on devrait avoir sous la main *Falcon* et *FA-18 Interceptor* en plus du coucou cher aux fans de *Top Gun*, un succès cinématographique sur lequel le soft louche beaucoup: il suffit de regarder les surnoms des pilotes sur le manuel...
Et pourtant, on est un peu déçu: le palonnier ridicule (quoique pratique) permet un quasi-demi-tour sur place sans aucun changement d'assiette, les cockpits et le pilotage sont identiques pour tous les types d'avions, et il est impossible d'effectuer une vraie mission sans avoir apponté cinq fois sur le porte-avions. L'éditeur répliquera: "*Oui, mais on ne devient pas pilote en un jour.*" Mais enfin! Tout ça n'est

qu'un jeu! Et le pilotage d'un avion de chasse n'a rien à voir avec le maniement d'un joystick. Toutes ces "pseudo-écoles de pilotage" ne font que lasser des joueurs qui en veulent, à tort ou à raison, pour leur argent, et tout de suite. Un système de complexité variable des missions (comme sur *F-19* , le standard à notre avis inégalé) aurait permis d'évacuer ce défaut. Mais les éditeurs sont tellement obnubilés par la concurrence qu'ils ne conçoivent plus un soft que comme une super-démo. Conséquence inévitable: ce jeu est à deux vitesses. Si l'on joue sur un *PC AT*, avec un processeur 286 ou plus et une carte VGA, c'est superbe, on en prend plein les yeux. Si l'on possède la configuration de base (*PC XT*, carte graphique EGA), c'est nul: vous êtes prévenus! Les notes de test suivantes valent pour la version VGA.

Son: 2/10	Graphisme: 9/10
Animation: 9/10	Originalité : 5/10
❤ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	



WAR IN THE MIDDLE EARTH

Edité par Melbourne House, diffusé par SFMI.
Type: aventure/wargame
2 disquettes pour *Amiga, Atari ST* (249 F)
Ecran en anglais, manuel en français

War in the Middle Earth est un jeu à deux niveaux. Suivez d'abord les aventures de Frodon le Hobbit, qui doit, de même que dans le *Seigneur des Anneaux,* balancer le fichu bijou dans les fournaises volcaniques. Comme dans un jeu classique, Frodon et la compagnie de l'Anneau avancent dans des décors splendides, récoltent des objets, etc.
Ensuite, grimpez d'un niveau et passez sur la carte. Précise, facile à utiliser, on y suit tous les déplacements, amis ou ennemis. Ce qui est fort important quand il s'agit d'échapper à une meute de Nazguls assoiffés de sang! La carte permet en plus d'acquérir de bien sympathiques connaissances géographiques sur les Terres du Milieu. De sorte que Melbourne House a presque réalisé un jeu éducatif... Certes le wargame qui se greffe à l'aventure de Frodon se limite à sa plus simple expression: un choix d'actions (charger, engager le combat, reculer, retraiter) permet au joueur de donner ses ordres, quand la bataille va avoir lieu.
Le jeu micro que tous les fans de Tolkien attendent depuis des lustres est-il enfin sorti des limbes?

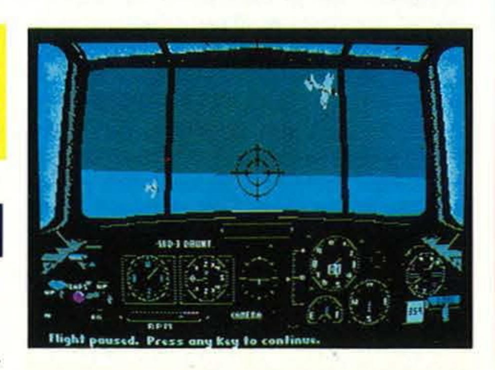
Son: 7/10	Graphisme: 7/10
Animation: 6/10	Originalité : 8/10
❤ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	



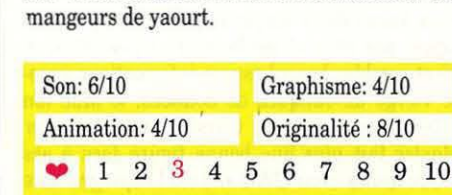
BATTLEHAWKS 1942

Edité par Lucasfilm Games, diffusé par SFMI
Type: simulateur de vol/arcade
2 disquettes pour *Atari ST*, *Amiga*, *PC* et compatibles (249 F)
Manuel et écran en anglais

Un manuel superbe, complet, plein de précisions historiques et de photos sur les batailles de la mer de Corail jusqu'à celle de Santa Cruz. La caution de vrais "*Jap Killers*" de la Navy ou du Marine Corps! Joueur forcené de *Dauntless* et autres *Flat Top*, tous wargames consacrés aux batailles du Pacifique, Bug Damné (rien que son nom est un aveu), pique comme une tête brûlée sur *Battlehawks 1942*, en espérant y trouver de quoi égaler le score japonicide de Richard Bong (l'As des As US). Et s'écrase dans l'infamie.



La déception est à la hauteur des promesses du manuel. Après avoir fébrilement chargé le jeu, on découvre au hasard d'une page les commandes de vol. Pas de palonnier: ça commence bien... Pas de maniement au joystick (sur *Atari-Amiga*): c'est encore mieux. Et pour finir, pas d'atterrissage ou de décollage sur "toit plat", des missions plus semblables les unes que les autres, un graphisme à peine digne d'un 8 bits. L'éléphant a accouché d'une souris! Quoi! Tout ce superbe emballage, ces cartes, ces témoignages, pour un jeu d'arcade à peine digne d'*Afterburner*! Et ce n'est pas les quelques possibilités (assez banales) de sauvegardes et de montée en grade qui changent quoi que ce soit à l'affaire. Achetez *F-19*, ou attendez qu'il sorte sur votre machine. Et laissez *Battlehawks* aux mangeurs de yaourt.



Son: 6/10	Graphisme: 4/10
Animation: 4/10	Originalité : 8/10
❤ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	

GOLD RUSH
Edité par Sierra, diffusé par Ubi Soft
Type: aventure
5 disquettes 5,25 ou 2 disquettes 3,5 pouces pour *PC* et compatibles (369 F)
Votre héros se rue vers l'or, loin, très loin dans l'Ouest. Même qualités et mêmes reproches qu'aux autres réalisations Sierra (*Leisure Suit Larry, Space Quest* ou *Police Quest*): c'est très luxueux et fort bien documenté, mais c'est en anglais et le graphisme est toujours aussi moche. Malgré tout, le niveau est excellent.
Nous aimons: 7/10

WILLOW
Edité par Mindscape, diffusé par Ubi Soft
Type: aventure/arcade
Disquette pour *Amiga, PC* et compatibles (299 F)
Willow, le film de Georges Lucas, était un scénario de Maître de Donjon crétin, mais brillamment mis en scène. *Willow*, le jeu, est une innommable et infâme exploitation dudit scénario. Le titre accrocheur n'est que prétexte à une suite d'actions plus ratées les unes que les autres, culminant avec le combat entre Madmartigan et Kael: sprites ridicules, animation éhontée, écrans illisibles, manipulations impossibles, accès disquette incessants, images digitalisées ignobles. Le tout sur *Amiga*... Plutôt passer une nuit avec Bavmorda que jouer à ça encore une fois!
Nous aimons: 3/10

TIGER ROAD
Edité par Capcom, diffusé par SFMI
Type: arcade/massacre
Disquette pour *Amiga, Atari ST* (200 F)



"Tuez les tous! Pol Pot (diplômé es-massacre sud-asiatique) y reconnaîtra les siens." Par la queue du dragon! Ne vous embarquez pas là-dedans sans tir automatique! Pour avoir négligé ce détail, Bug Damné a attrapé une crampe au poignet. Ce petit détail mis à part, force est de reconnaître que c'est joli, violent, difficile, mais un peu ingrat...
Nous aimons: 6/10

CODE ROUTE
Edité et diffusé par Loriciels
Type: éducatif
Disquette pour *Atari ST* (249 F)
Comment réviser (ou apprendre) son code de la route de façon intelligente et amusante? Avec *Code Route*, test, entraînement, questions à thème ou jeu de vitesse permettent un bon apprentissage des règles de sécurité. De plus et contrairement à certains autres logiciels dans



ce domaine, les bonnes réponses sont précisées. Bravo!
Nous aimons: 8/10

SKWEEK
Edité et diffusé par Loriciels
Type: arcade
2 disquettes pour *Atari ST* (195 F)



Sweek est un petit machin poilu (assez rigolo) qui voit la vie en rose et transmet cette couleur à tout ce qu'il touche. A vous de lui faire repeindre les multiples tableaux de ce jeu. Les avis sont partagés: certains trouvent ça classique et sans intérêt, d'autres se sont bien amusés. Sympathique sans être indispensable.
Nous aimons: 6/10

COBRA II
Edité et diffusé par Loriciels
Type: arcade/aventure
2 disquettes pour *Atari ST* (200 F)



Guidés par leur bonne étoile, Cobra et Armanoïde luttent contre l'infâme Salamandar. Un soft d'arcade au graphisme moyen mais dont le son est amusant: pour les fanas du héros télé, ou ceux du numéro 1.
Nous aimons: 6/10

REALM OF THE TROLLS
Edité par Rainbow Arts, diffusé par Ubi Soft
Type: arcade
2 disquettes pour *Atari ST* (200 F), *Amiga* (250 F)



Même si Bug Damné n'a jamais vu de troll aussi minus, cette arcade est plutôt réussie. Mais elle n'apporte aucune nouveauté. Un éditeur de scène permet de créer des niveaux inédits et de renouveler le jeu dans une certaine mesure. Le tout est assez accessible.
Nous aimons: 6/10

PRISON
Edité par Chrysalis Software, diffusé par Ubi Soft
Type: aventure/arcade
2 disquettes pour *Atari ST* et *Amiga* (200 F)



Cette aventure au graphisme soigné (peut-être un peu surchargé) nous transporte dans une ville en ruine où rôdent les pires créatures (sorte d'Aliens) et dont il faut s'échapper (gasp!). A travers les rues dévastées par un quelconque cataclysme, il faut trouver des objets utiles et déjouer les multiples pièges. Classique mais bien fait.
Nous aimons: 7/10

SUPER HANG-ON
Edité par Sega, diffusé par Ubi Soft
Type: course de moto
Disquette pour *Amiga* (250 F)
Une adaptation très attendue du hit sur *ST*. Hélas, il suffit de regarder l'animation des chutes pour voir que l'*Amiga* n'a pas été exploité à fond (sauf peut-être pour le son). Bof...
Nous aimons: 5/10

BALLISTIX
Edité par Psygnosis, diffusé par 16/32
Type: arcade/duo
Disquette pour *Atari ST, Amiga* (200 F)



Visiblement, les concepteurs se sont demandé comment faire plus sophistiqué que *Speedball* (sport de balle futuriste, voir *J&S* n° 56). Résultat: c'est extrêmement plaisant à voir (le graphiste mange du Druillet chaque matin). Tous les paramètres du jeu peuvent être modifiés. Ce système très souple permet d'accéder rapidement au jeu et d'en accroître la difficulté à son gré. De plus, on dispose de quatre-vingts terrains différents pour deux joueurs et de cinquante en solo. Le côté un peu abstrait des flèches (le symbole qui remplace les joueurs de *Speedball*) est vite oublié: le public hue l'ordinateur quand il marque un but!
Nous aimons: 8/10.

FUSION
Edité par Electronic Arts, diffusé par Ubi Soft
Type: arcade
Disquette pour *Atari ST*, *Amiga* (260 F)



Pour le prix d'un jeu, vous en avez deux. D'abord, il faut jouer à comprendre la notice (un vrai défi). Ensuite s'efforcer de ramasser des morceaux de bombes en visitant diverses couches extraterrestres. C'est très beau, le scrolling est parfait. Mais... Comment y joue-t-on?
Nous aimons: ✲✻✍ (c'est codé)

AFRICAN RAIDERS
Edité et diffusé par Tomahawk
Type: arcade/course automobile
Disquette pour *Atari ST* (220 F)



Une course par étapes en 4×4 à travers le désert africain. Vous disposez d'une boussole digitale, d'un ordinateur de bord, d'un sélecteur de pont (avant, arrière, quatre roues motrices) et d'une carte (en vrai papier). Un satellite vous donnera des indications sur votre position. C'est bien réalisé. Mais c'est comme le paysage: aride.
Nous aimons: 5/10.

CUSTODIAN
Edité par Hewson, diffusé par SFMI
Type: arcade
Disquette pour *Atari ST*, *Amiga* (200 F)



Vous êtes le gardien d'un immense empire et devez pourchasser les envahisseurs (bâillement). Encore une coquille plaisante, mais désespérément creuse...
Nous aimons: 5/10.

THE DEEP
Edité par US gold, diffusé par SFMI
Type: arcade
Disquette pour *Amiga* et *Atari ST* (200 F)



Un jeu d'arcade joliment réalisé qui consiste à exterminer tout ce qui se trouve sous la surface de l'océan: ce qui est original! La difficulté est assez bien dosée et l'on progresse en douceur à travers les quatre actions qui se succèdent. On peut y jouer à deux.
Nous aimons: 6/10

DENARIS
Edité par Rainbow Arts, diffusé par SFMI
Type: massacre
Disquette pour *Amiga* (200 F)
Certaines personnes mal intentionnées prétendront qu'il ne s'agit là que d'un plagiat éhonté et difficile de *R-Type* (voir *J&S* n° 56), massacre classique d'Aliens sur scrolling latéral. Elles ont raison. D'autres rétorqueront que c'est bien plus beau. Elles ont aussi raison.



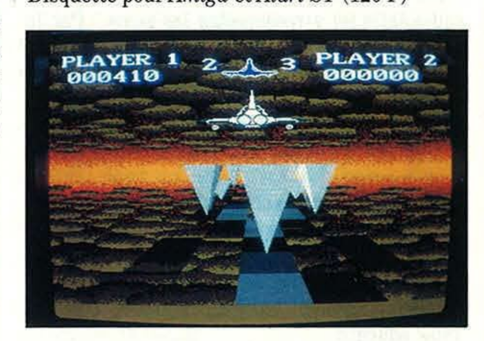
Querelle d'experts: quoi qu'il en soit, le manque d'originalité fait l'unanimité.
Nous aimons: 6/10

HUMAN KILLING MACHINE
Edité par US Gold, diffusé par SFMI
Type: arcade/action
Disquette pour *Amiga* et *Atari ST* (150 F)



Encore un massacre-baston (modèle combat de rue), pas très beau (les couleurs se confondent avec le fond) et pas très passionnant (ça saigne, bof...). Il vous faudra changer de tactique de combat souvent, car votre adversaire analyse vos méthodes et trouve la parade. C'est encore le seul moyen pour que cette "machine à tuer" ne nous fasse pas mourir d'ennui. Reconnaissons toutefois que le prix est loin du coup de fusil.
Nous aimons: 4/10

SLIP STREAM
Edité par Microdeal, diffusé par 16/32 Diffusion
Type: massacre
Disquette pour *Amiga* et *Atari ST* (120 F)



Un vaisseau spatial tente de se faufiler en rase-mottes à travers des tableaux entiers de décors agressivement verticaux. Graphisme et animation sont honnêtes. Le son est, lui, assez réussi. A ce prix-là, on peut se laisser tenter.
Nous aimons: 6/10

PAC-LAND
Edité par Grandslam, diffusé par Ubi Soft
Type: arcade
Disquette pour *Amstrad CPC* (145 F)
Le Pac-Man du mois. Il est raté: ce n'est pas en affublant la bestiole d'un chapeau qu'on renouvelle le genre! Et puis les célèbres labyrinthes ont disparu pour céder la place à des décors moches, alignés à la queue leu leu sans la moindre tentative de scrolling. L'animation frôle la nullité absolue.
Nous aimons: 2/10

JUG
Edité par Microdeal, diffusé par 16/32 Diffusion
Type: massacre
Disquette pour *Atari ST* et *Amiga* (200 F)



Encore un massacre (re-bâillement). Celui-ci est joli, bien fait. Ravalement de façade (façon H.R. Giger, le créateur du monstre d'*Alien*) mis à part, c'est exactement la même chose que *Netherworld* (voir *J&S* n°55).
Nous aimons: 5/10.

SCARY MUTANT ALIENS FROM MARS
Edité par Readysoft, diffusé par Ubi Soft
Type: aventure
2 disquettes pour *Amiga* (319 F)



Et hop, encore une aventure mi-texte mi-graphisme (le petit coin en haut à gauche...). La sauce science-fiction délire est plutôt goûteuse et les Aliens laids et méchants à souhait. Il n'empêche que l'on est un peu las, à l'âge de la souris, de bidouiller des analyseurs de syntaxe rétifs et anglophones de surcroît.
Nous aimons: 6/10

ROAD BLASTER
Edité par US Gold, diffusé par SFMI
Disquette pour *Atari ST* et *Amiga* (185 F)
Type: massacre motorisé
Un véhicule + un canon + des fûts d'essence à ramasser sur route = un plagiat de *Fire and Forget*, logiciel écrit par Titus. Le plagiat étant inférieur à l'original (?), gardez vos sous.
Nous aimons: 4/10

BLASTEROIDS
Edité par Image Works, diffusé par Ubi Soft
Type: arcade
2 disquettes pour *Atari ST*, *Amiga* (200 F), *Amstrad CPC* (145 F)



Blasteroïds ressemble comme un frère à ce succès d'arcade que fut *Asteroïd*: et, comme vous vous en doutez, le principe en est le même. Il s'agit de nettoyer l'écran en shootant des astéroïdes. Le jeu manque un peu de vigueur et on reste plus volontiers dans la lune qu'en orbite...
Nous aimons: 6/10

MICRODEAL HIT DISKS Volume 2
Edité par Microdeal, diffusé par 16/32
Type: compilation
5 disquettes pour *Atari ST* (145 F)
Leatherneck (massacre), *Major Motion* (arcade), *Tanglewood* (arcade/aventure) et *Time Bandit* (arcade) composent cette compilation qui est de fort bon niveau.
Nous aimons: 7/10

3D GRAND PRIX
Edité et diffusé par Ubi Soft
Type: course automobile
Disquette ou cassette pour *Amstrad CPC* (140 ou180 F),



Graphisme honnête, maniement facile, circuits variés: pas le jeu de l'année, mais une bonne course de F1, bien réalisée, sur un standard déjà un peu dépassé par ses concurrents.
Nous aimons: 6/10

TECHNO COP
Edité par Gremlin, diffusé par SFMI
Type: arcade/aventure
3 disquettes pour *PC* et compatibles, *Amiga*, *Atari ST* (200 F)
Testé sur *PC*, ce soft est un peu desservi par son graphisme affligeant. Passé ce cap, il reste une



aventure à découvrir, même si, à première vue, ce techno-flic se rapproche plus de la course de voiture style *Outrun* que de l'excellent *Police Quest*...
Nous aimons: 5/10

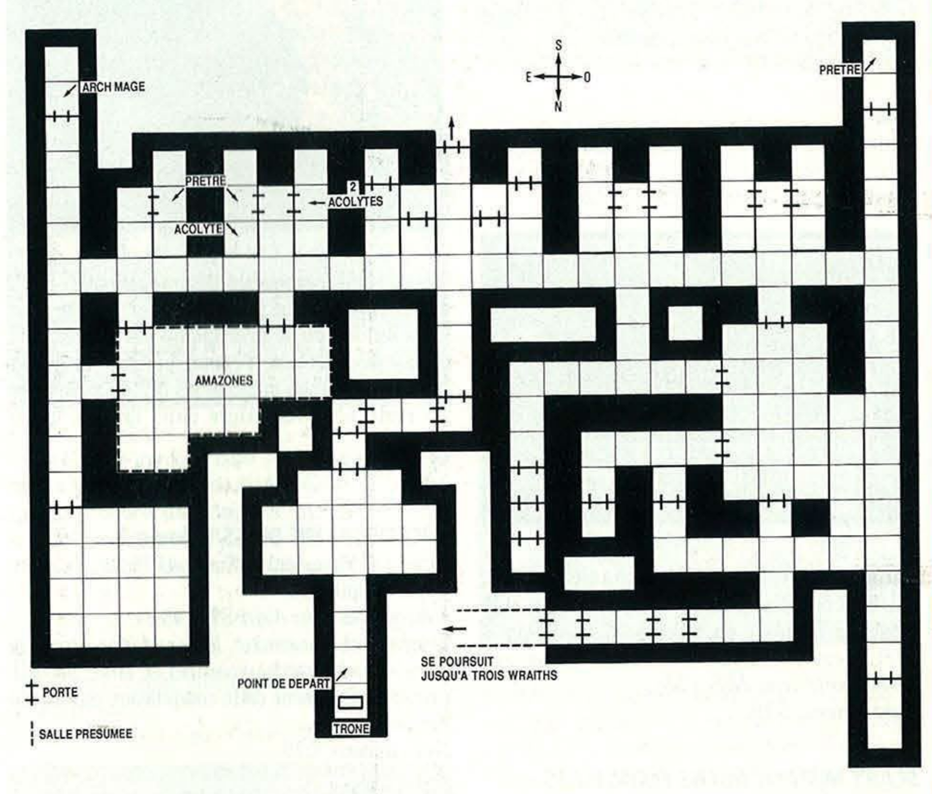
KINGS OF THE BEACH
Edité par Electronic Arts, diffusé par Ubi Soft
Type: arcade/sport
2 disquettes 5,25 ou 1 disquette 3,5 pouces pour *PC* et compatibles (à peu près 200 F)
Programmé avec la collaboration des champions du monde, *Kings of The Beach* est une simulation micro de volley-ball de plage. C'est assez bien fait et relativement drôle. Alors pourquoi ne sommes-nous pas enthousiastes? Le graphisme peut-être...
Nous aimons: 6/10

LAST DUEL
Edité par Capcom, diffusé par SFMI
Type: massacre
Disquette pour *Atari ST*, *Amiga*, *Amstrad CPC* (149 F)
Un vaisseau spatial sur un tapis roulant (on appelle ça un "scrolling vertical") tire sur tout ce qui bouge. Certains retrouveront avec plaisir une bonne adaptation micro d'un standard d'arcade. D'autres estimeront qu'il ne s'agit là que d'un banal "massacre". Il faut néanmoins reconnaître que s'il vous en faut absolument un, celui-là vous offrira des heures de jeu pour une somme très modique.
Nous aimons: 6/10

CHUCK YEAGER ADVANCED FLIGHT SIMULATOR
Edité par Electronic Arts, diffusé par Ubi Soft
Type: simulateur de vol
Disquette (145 F) ou cassette (95 F) pour *Amstrad CPC*
En ce début de printemps, les simulateurs reviennent à tire-d'aile. Chuck Yeager propose de se mettre dans la peau dudit pilote et de multiplier tonneaux et cabrioles sur quatorze appareils différents. Y en aurait-il eu cinquante que la différence ne nous serait pas apparue. Mais les "cépécistes" trouveront tout de même de quoi s'amuser, même si les décors et l'animation ne volent pas bien haut. Une version 16 bits prometteuse devrait bientôt crever le plafond.
Nous aimons: 5/10

GALDREGON'S DOMAIN: VISITE GUIDEE

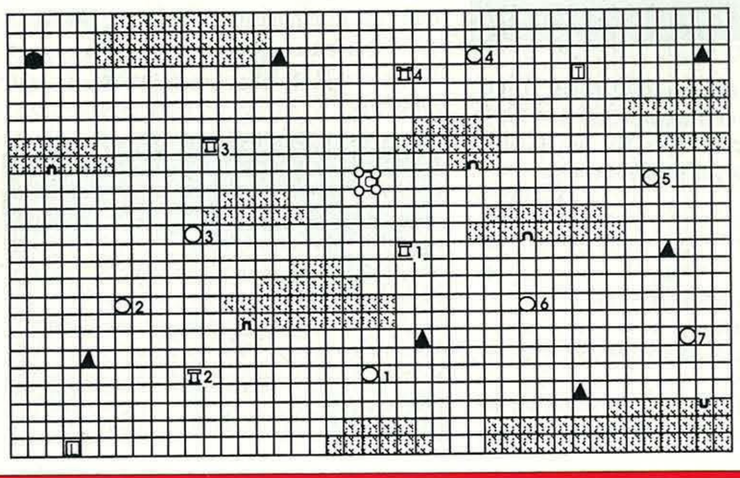
GALDREGON'S DOMAIN (VOIR J&S N° 57, PAGE 73), LE JEU QUI RESSEMBLE A DUNGEON MASTER MAIS QUI N'EST PAS DU TOUT DUNGEON MASTER, PROCURE MALGRE TOUT QUELQUES SATISFACTIONS AUX AVENTURIERS PATIENTS. VOICI QUELQUES INDICATIONS POUR COMMENCER L'AVENTURE.



• **Le château:**
Point de départ de l'aventure, le château ne présente que peu d'intérêt au début. Vous ne pourrez guère qu'aller discuter avec les divers prêtre, acolyte et autre mage qui dispensent quelques informations utiles.
Evitez:
- d'attaquer les omniprésents gardes du palais,
- d'entrer dans la salle aux amazones car cela ne pardonne pas,
- d'affronter les "*wraiths*" tant que vous ne posséderez pas un solide bagage magique.
Autant dire qu'il faut sortir de ce château parce que c'est à l'extérieur que se passe l'essentiel.

• **Les extérieurs:**
Riche en aventures et en lieux étranges, la campagne offre de longs moments d'exploration. Commencez par aller à la maison numéro 1 où réside un magicien qui vous fournira un livre de sorts (fort utile évidemment). Puis allez à la maison numéro 3 pour accepter l'épée magique qui vous sera offerte. Dès lors, vous vous sentirez mieux (ouf!). Dans la maison numéro 5 on vous proposera un bracelet de téléportation (à n'utiliser que dans les cas critiques), et en numéro 7 un clerc vous soignera. Les autres habitations (numéros 2, 4 et 6) sont des auberges. Les tours sont dangereuses mais offrent des possibilités d'apprentissage. La tour numéro 1 contient un spectre (tout en haut). Dès l'entrée dans la tour numéro 2, vous serez agressé par des guerriers bien expéditifs. La tour numéro 3 est infestée de squelettes, et la numéro 4 est habitée par le Maître des Démons qui ne rigole pas du tout. Le Temple de Set est un lieu violent pour lequel il faut être sacrément équipé. Quant aux forêts, soit elles pullulent de brigands (ce peut être l'occasion de glaner quelques sous), soit elles sont habitées par les elfes (amicaux, sauf si vous souillez la forêt). Laissez tomber les menhirs (aïe!) qui sont plus des points de repère qu'autre chose (encore que...). Par contre, le labyrinthe ne figure pas sur la carte du jeu: si vous courez vite, vous éviterez les nombreux minotaures qui peuplent ce lieu de perdition. Enfin la grotte est, comme le labyrinthe, un vaste lieu à découvrir.

N'hésitez pas à discuter avec les taverniers, villageois et autres elfes. Evitez les combats inutiles ainsi que ce maudit et prétentieux chevalier qui rôde çà et là en clamant qu'il est immortel (oh lui, eh!). Et si vous découvrez des infos susceptibles d'aider ce pauvre Bug Damné, envoyez-les lui: aux dernières nouvelles il errait dans le labyrinthe, poursuivi par une meute de minotaures antipathiques.





LA MICHRONIQUE DE BUG DAMNE

En guise de Michronique, un grand merci à nos lecteurs, et le début d'une grande série: vos bidouilles (intéressantes) seront publiées. N'oubliez pas d'indiquer vos noms et adresses (sauf en cas de lettres d'insultes, évidemment). Merci.

ELITE
Un petit conseil judicieux de Paul Vignon (Monaco): pour effectuer la mission numéro 5, il vous faudra au préalable récupérer la cargaison du vaisseau détruit dans la mission numéro 4: un équipement de camouflage ("*cloaking device*"), seule chance d'échapper à vos adversaires. La mission numéro 5, elle, vous offre un brouilleur ECM. Vous pourrez ainsi utiliser vos missiles contre les Thargoïds!

EAGLES NEST
Un truc communiqué par Sébastien Fabre (Mormant). Appuyez sur Control+Alternate+Shift gauche et vous recommencerez le jeu sans éteindre l'ordinateur (sur *Atari ST*).

DECOUPAGE MENTAL

Six variations sur un même thème. Une forme de départ, une forme d'arrivée: comment faut-il découper la première, puis assembler les morceaux pour arriver à la seconde? Mais attention, il ne s'agit pas de découper votre journal préféré! Ces découpages doivent se faire de tête ou tout au plus avec un crayon (ce qui de toute façon est moins irréversible et plus facile...). Les "traits de coupe" se feront, bien sûr, toujours le long des lignes.

1. LA CITATION

Reconstituez une citation connue en divisant la forme numéro 1 et en l'assemblant sur la forme 2.

1

P	O	R	T	E
E		D	E	S
	T	O	U	T
E		D	U	
	;		L	E
C	E	N	D	R
S	I	N	G	E
D	E		N	E
Y		R	E	M
	E	S	T	
	P	A	S	
O	N	T	E	R
I	L		I	M
P	E	U		D

2

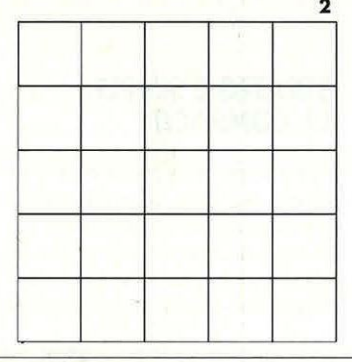
2. FORMES VARIEES

Divisez la forme 1 en quatre parties (carrés ou rectangles) et assemblez-les sur la forme 2, de telle sorte que chaque symbole n'apparaisse jamais plus d'une fois sur une même rangée, colonne ou diagonale (si petite soit-elle).

1

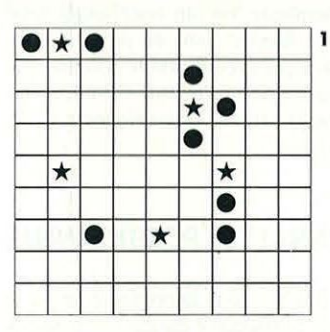
▲	★	◆	▲	★
●	■	▲	●	■
★	◆	●	●	■
◆	●	■	★	◆
▲	★	◆	■	▲

2



3. SYMETRIE

Divisez la forme 1 en quatre rectangles et assemblez-les dans la forme 2 pour obtenir un dessin symétrique horizontalement et verticalement.



1 2

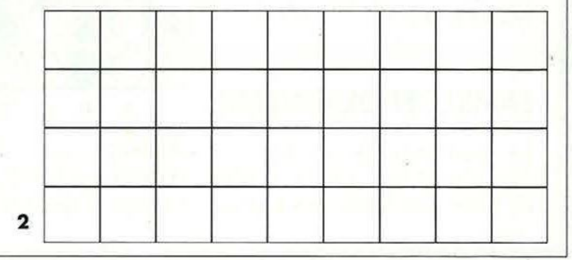
Solutions dans le prochain numéro

4. QUATRE MOTS

Divisez la forme 1 en quatre parties et assemblez-les dans la forme 2 pour former quatre mots horizontaux.

D	E	R	D	I	S
A	L	E	O	R	I
N	E	S	E	N	S
G	I	E	M	E	T
E	I	G	S	U	A
R	O	P	O	L	N

1



2

5. LES OPERATIONS

Divisez la forme 1 en quatre parties et assemblez-les dans les formes 2 et 3 pour obtenir une addition et une soustraction exactes.

1

7	5	2	5	9	8
3	4	6	2	3	4
4	1	6	7	1	8

2

+				–			
=				=			

6. LE CARRE MAGIQUE

Divisez la forme 1 en quatre parties et assemblez-les dans la forme 2 pour obtenir un carré magique de 34 (c'est-à-dire un carré dont la somme des nombres de chaque rangée, chaque colonne, et chacune des deux grandes diagonales soit la même, en l'occurrence 34. Mieux, ici, vous devrez retrouver ce même total en faisant la somme des quatre cases de coin.

		11		
7	14	5	2	4
9	13	8	16	1
12	3	10	6	15

1

2

PUISSANCE 4



REGLE

Joueurs: 2

Matériel:

• un "damier" vertical de 7 colonnes et 6 rangées ordonnées de la plus "basse" (1) à la plus "haute" (6)

• 21 pions blancs

• 21 pions noirs

Marche du jeu:

Chaque joueur à son tour choisit une colonne et pose un pion de sa couleur sur la case vide la plus basse de cette colonne.

Lorsqu'une colonne est pleine (6 pions) on ne peut plus y jouer.

Fin de la partie et gain:

Le gagnant est le joueur qui le premier réussit à former un alignement continu de 4 de ses pions, selon une ligne horizontale, verticale ou diagonale.

Si le damier est entièrement rempli sans qu'un tel alignement soit formé, la partie est nulle.

Notation: il est doublement facile de noter une partie de *Puissance 4* ou une série de coups. Sur un diagramme, il suffit de noter le numéro de chaque coup dans la case correspondante. Dans le texte, il suffit de noter la succession des colonnes jouées: DDCECC...

Puissance 4 fait depuis longtemps partie des classiques de la ludothèque familiale, en tant que tel ou sous une de ses nombreuses imitations. Il reste cependant trop souvent catalogué comme un jeu d'enfant et peu considéré du point de vue stratégique. Il mérite beaucoup plus.

FAMILLE ET ORIGINALITE

La simplicité de la règle de *Puissance 4* fait qu'il est possible d'y jouer sans le matériel type: un simple damier 7x6 suffit, et même une feuille de papier quadrillé.

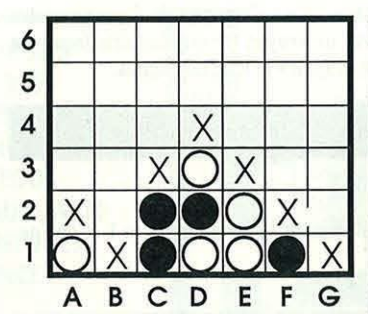


Figure 1
Selon la colonne choisie, le joueur placera son prochain pion en A2, B1, C3, D4, E3, F2 ou G1.

Par son mécanisme (pose) comme par son objectif (alignement), *Puissance 4* appartient sans conteste à la même famille que le Morpion ou le Renju.

Il diffère cependant de l'un comme de l'autre sur deux points fondamentaux: la règle de pose "par gravité" au bas des colonnes et le nombre limité de cases du damier.

La règle de pose "par gravité" touche à l'action. Elle réduit tout d'abord le choix des joueurs. La pose n'est pas entièrement libre: elle dépend du niveau de remplissage de chaque colonne et il y a au maximum 7 coups possibles à chaque tour de jeu.

Mais surtout ce mécanisme de pose implique que tout coup d'un joueur "ouvre" un coup nouveau à l'adversaire: la case immédiatement supérieure dans la même colonne. Comme dans tous les jeux où se retrouve cette caractéristique, elle constitue un point tactique important.

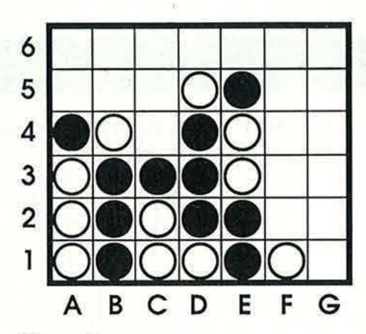
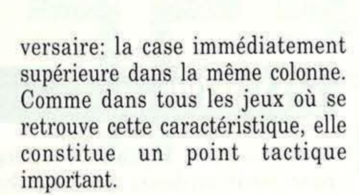


Figure 2
Exemple de gain: en jouant E5, Noir a formé l'alignement B2-C3-D4-E5.



Le nombre limité de cases implique, lui, un remplissage fatal du damier, donc en particulier le remplissage de toute colonne. Ce point, comme nous le verrons, a des implications stratégiques primordiales.

ANALYSE POSITIONNELLE

Une première approche stratégique de *Puissance 4* consiste à étudier le damier lui-même et les valeurs positionnelles des cases au regard des alignements gagnants potentiels.

Le nombre de ces alignements est en effet restreint. Il n'y en a que 69 dont 24 horizontaux, 21 verticaux et 24 diagonaux.

Chaque case appartient à un certain nombre de ces alignements, comme le montre la figure 3. Ce nombre représente une valeur positionnelle pour la case puisqu'un pion posé dessus aura d'autant plus d'efficacité que ce nombre est important.

	A	B	C	D	E	F	G
6	3	4	5	7	5	4	3
5	4	6	8	10	8	6	4
4	5	8	11	13	11	8	5
3	5	8	11	13	11	8	5
2	4	6	8	10	8	6	4
1	3	4	5	7	5	4	3

Figure 3
Valeur positionnelle des cases: nombre d'alignements auxquels chacune participe.

On constate que les cases de la colonne centrale participent à un grand nombre d'alignements. Cela n'a rien d'étonnant si l'on remarque que, hormis les verticales, tous les alignements gagnants ont au moins une case sur cette colonne. L'occupation de ses cases sera un enjeu stratégique dans la partie.

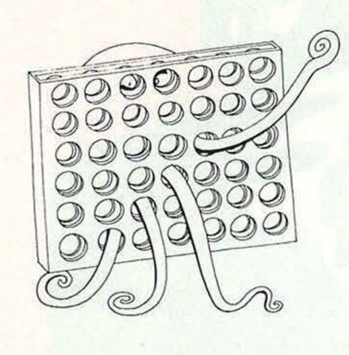
STRATEGIE SIMPLE: LA COMPACITE

Après l'approche positionnelle, on retrouve à *Puissance 4* la notion stratégique de "compacité" du Morpion: grouper ses pions au maximum pour initier des alignements dans le plus de

directions possible, et chercher à obtenir une situation d'attaque gagnante en "série de coups forcés".

On retrouve également la notion de "blocage par occupation": comme il faut réaliser des alignements mais empêcher son adversaire d'en faire, il peut être aussi important de bloquer la progression des alignements adverses que de poursuivre la construction des siens.

Mais, par ailleurs, quelques parties suffisent à montrer l'importance de l'ouverture des coups. Tout coup ne se contente pas, comme au Morpion, de prendre la place d'un éventuel coup adverse: il rend aussi possible un coup adverse qui ne l'était pas (la case supérieure à celle qui vient d'être jouée).



STRATEGIE COMPLEXE: LES CASES-CIBLES

Lorsqu'un alignement de trois pions a été réalisé par un joueur, la quatrième case, si elle est libre, devient une "case-cible"; pour lui bien sûr, puisque s'il réussit à l'occuper il gagne la partie, mais pour son adversaire également puisque si celui-ci réussit à l'occuper il se sauve d'une forte menace. Mais cette quatrième case est rarement immédiatement occupable; c'est là, une forte différence avec le Morpion. Toute la question est alors de savoir qui des deux joueurs occupera le premier la case puisque, si la partie n'est pas achevée avant, elle sera fatalement occupée.

Supposons que la colonne de la case-cible soit la dernière colonne encore partiellement vide, son occupation répondra à un principe de parité: le leader (joueur qui entame la partie) sera forcé de jouer sur les cases de rangées impaires, et le dealer (l'autre joueur) sur les cases de rangées paires. On peut donc savoir à l'avance quel joueur jouera quelle case dans la dernière colonne jouable.

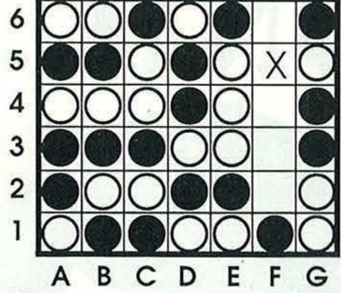


Figure 4
Exemple de case-cible forte. Blanc qui est leader, vient de jouer A6. Il ne reste que la colonne F à remplir. Il est sûr de gagner avec sa case-cible F5 après la suite F2-F3-F4-F5.

La menace constituée par une case-cible sera d'autant plus réelle qu'elle sera située en bonne parité pour le joueur considéré: s'il parvient à tenir la partie jusque-là, il est sûr que son adversaire sera obligé de jouer dans la colonne en remplissant la case immédiatement inférieure à sa case-cible, lui permettant de gagner au coup suivant.

Inversement, une case-cible qui n'est pas en bonne parité pour le joueur considéré est en quelque sorte une fausse case-cible. Elle peut cependant lui être utile en bloquant son adversaire et devenir gagnante si plusieurs colonnes sont bloquées. Pour distinguer les deux cas, on parlera de case-cible faible et de case-cible forte.

L'exemple le plus frappant découle du début de partie le plus pratiqué par les débutants car le plus naturel: DDCECC (figure 5). Ce début qui répond aux principes de la stratégie simple est catastrophique pour le premier joueur car il offre au second en trois coups une case-cible forte: B4.

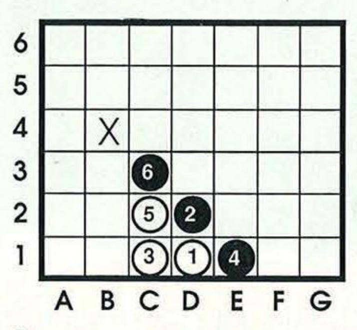


Figure 5
Un début naïf de Blanc: Noir obtient une case-cible forte dès le troisième coup.

L'AVANTAGE DU SECOND JOUEUR

La théorie des cases-cibles permet d'expliquer le fait souvent constaté - et considéré comme paradoxal dans ce type de jeu - que l'avantage soit au second joueur et non au premier (voir par exemple le Morpion et les règles particulières d'équilibre du Renju).

L'ensemble des colonnes ayant, en effet, tendance à se remplir à un rythme similaire, les premières cases-cibles à apparaître sont des cases-cibles sur la quatrième rangée, qui est une rangée favorable au second joueur du fait de la parité. Le premier joueur devra, lui, trouver des cases-cibles sur la cinquième rangée, donc au-delà de la quatrième. Plus simplement dit, la première rangée à être dangereuse est tout naturellement la quatrième, "celle du" second joueur.

DOUBLET

Il arrive qu'un joueur se crée deux cases-cibles immédiatement voisines sur la même colonne. On appellera "doublet" cet ensemble de deux cases. Il constitue la plupart du temps une position gagnante car le joueur n'a plus alors qu'à jouer dans cette colonne: il parviendra vite à menacer d'occuper sa première case-cible et après l'occupation forcée de cette case par l'adversaire, il gagnera en occupant sa deuxième case-cible.

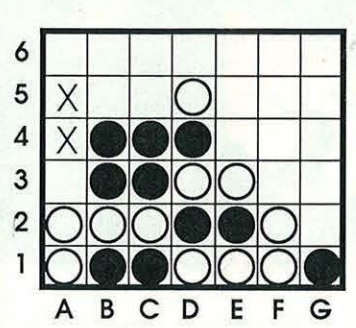


Figure 6
Exemple de doublet noir en A4 et A5: en jouant A3, Noir est sûr de gagner.

TACTIQUE

Puissance 4 se prête aussi à de nombreuses combinaisons tactiques où il ressemble au Morpion, sous la forme principale de menaces immédiates: suite de menaces successives ou menaces multiples donnant le gain.

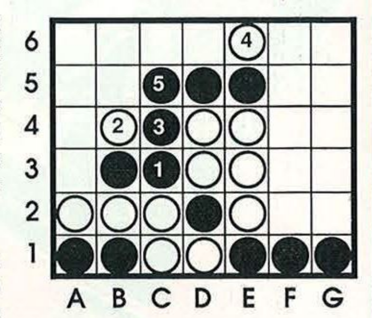


Figure 7
Suite tactique gagnante: Noir joue C3, forçant B4, puis C4 forçant E6, puis C5 qui crée une double menace directe en B5 et C6.

Une menace directe simple est, comme au Morpion, obtenue lorsqu'un alignement de trois cases a été réalisé et que la quatrième case est jouable. L'adversaire est alors forcé d'occuper immédiatement cette case pour empêcher le joueur de gagner.

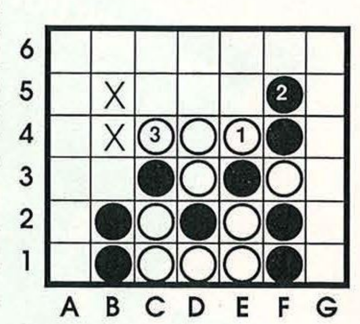


Figure 8
Suite tactique gagnante: Blanc joue E4, forçant F5, puis C4 crée un doublet blanc en B4 et B5.

Les exemples des figures 7 et 8 montrent l'utilisation des menaces directes et des suites de menaces pour obtenir soit un gain, soit une position stratégiquement gagnante.

FRANÇOIS PINGAUD

"MON NOM EST BOND, JAMES BOND..."



JAMES BOND 007™

En vente dans votre boutique habituelle, ou par retour de ce bon.
Je désire recevoir :

- ❑ James Bond 007 (le livre de base) - 119 F.
- ❑ Le manuel du service Q (supplément) - 99 F.
- ❑ Docteur No (scénario) - 69 F.
  (+ 25 F de participation aux frais de port)
- ❑ JD + spécial James Bond - 30 F. Franco
- ❑ Badge James Bond - 42 F. Franco

Ci-joint mon règlement total de ....F (chèque, mandat, CCP) à l'ordre de :
Jeux Descartes, 5, rue de la Baume 75008 Paris

Nom : ....Prénom : ....
Adresse : ....
....

COMPTES FANTASTIQUES

ENCORE 1989

Le symétrique d'un nombre est celui obtenu en inversant l'ordre de ses chiffres. Ainsi, 1789 est le symétrique de 9871. Voici notre question: si on ajoute à ce nombre de trois chiffres son double puis son symétrique, on obtient 1989. Quel est ce nombre?

STRATEGIE GAGNANTE



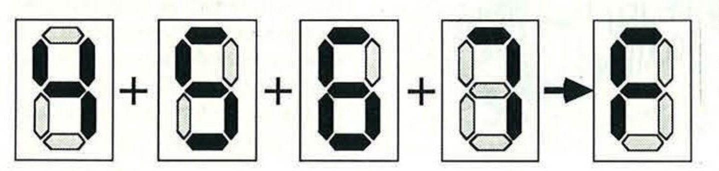
Ce jeu de cartes se joue à deux. Chacun reçoit les sept cartes les plus basses d'une même couleur: de l'As au Sept. La valeur des cartes est la suivante: As = 1, Deux = 2... Sept = 7

A tour de rôle, chacun pose une carte sur le tapis et annonce le total des points sur le tapis. Le premier qui atteint ou dépasse 50 points perd la partie. Voilà pour le principe. Quant au problème, le voici: vous êtes le deuxième joueur. En adoptant une certaine stratégie, vous êtes sûr de gagner la partie quoi que fasse votre adversaire. Laquelle est-ce?

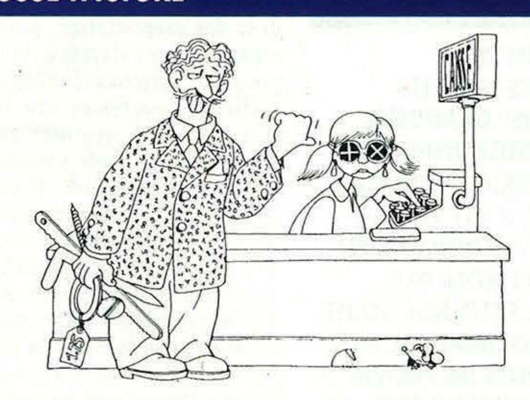
LUX FIAT

Les blocs numériques ci-dessous possèdent une particularité: quand vous les superposez, seules leurs barres allumées un nombre impair de fois restent allumées. Celles qui sont allumées un nombre pair de fois s'éteignent. Ainsi, dans cet exemple, la barre supérieure est allumée trois fois (5, 6 et 7), elle reste donc allumée. En opérant de la même façon pour les six autres, on peut vérifier que les barres allumées dessinent un F.

Quels sont les quatre chiffres qu'il faudrait superposer pour obtenir suivant ce principe la lettre H?



FAUSSE FACTURE



Dans ce magasin de bricolage, la moindre pièce peut s'acheter à l'unité, chaque prix étant un nombre entier de centimes. Après m'être procuré les quatre objets (tous de prix différents) nécessaires à la réalisation de mon prochain casse-tête, je passe à la caisse. Je remarque que la caissière, un peu étourdie enfonce chaque fois la touche × de la multiplication au lieu de la touche + de l'addition. Lorsque le résultat de 10,01 F apparaît, gentiment je lui fais part de mon désaccord. Elle recommence l'opération en faisant cette fois-ci bien attention d'enfoncer la touche + de l'addition et, à ma grande surprise, lorsque le total apparaît, il est encore de 10,01 F. Sachant que l'un des quatre objets coûte 1,75 F, quel est le prix de chacun des trois autres?

MES POIRES!



Sur la table du salon, reposent trois corbeilles contenant chacune le même nombre de poires.

André entre dans le salon, prend une poire dans l'une des corbeilles et la remet dans l'une des deux autres corbeilles. Bernard entre à son tour, prend deux poires dans l'une des trois corbeilles et les dépose dans l'une des deux autres. Claude entre enfin, prend quatre poires dans l'une des corbeilles et les dépose dans l'une des deux autres.

Une des corbeilles contient alors deux fois plus de poires que la corbeille voisine et trois fois plus que la troisième. Combien de poires contenait initialement chaque corbeille?

Solutions page 97

A L'ASSAUT DES CHATEAUX

DE PLUS EN PLUS FREQUENTS SONT LES "DONJONS" GRANDEUR NATURE ORGANISES DANS DES CHATEAUX. LA FRANCE REGORGE, IL EST VRAI, D'EDIFICES MEDIEVAUX, EN RUINES OU NON. PAR AILLEURS, SANS NUL DOUTE, LES PROPRIETAIRES DE TELS MONUMENTS (MUNICIPALITES OU PARTICULIERS) DESIRENT SOUVENT LES METTRE EN VALEUR ET LEUR REDONNER VIE. ALORS PARTEZ A L'ASSAUT DES CHATEAUX FORTS ET PAYEZ-VOUS UN DECOR NATUREL INEGALABLE.

Passé composé

• Qu'y-a-t-il de plus attrayant que de parcourir les ruines d'un ancien château, en passant de salle en salle, sur la tour de guet ou en grimpant sur les restes du donjon? Peut-être de faire tout cela dans un château restauré, encore que...les ruines ont un charme sans pareil et laissent libre cours à l'imagination de celui qui les visite. Forts de leur expérience, de nombreux organisateurs de GN n'hésitent plus à prendre contact avec ceux qui possèdent de telles bâtisses. Pourquoi en effet laisser à l'abandon des ruines historiques et la multitude de petits châteaux que comptent nos belles provinces? Un bon grandeur nature médiéval est une occasion formidable de valoriser de tels sites. Mais, bien sûr, la perspective d'accueillir cinquante ou cent adolescents armés jusqu'aux dents ou déguisés en trolls peut freiner l'ardeur des propriétaires. Aussi les organisateurs doivent-ils faire preuve de responsabilité, de diplomatie et manifester une réelle envie de mettre en valeur un site historique. Une étude préalable du lieu et de son passé est obligatoire; la couverture de l'événement par un journal local sera du meilleur aloi. Vous devrez encore sensibiliser les joueurs au respect qu'ils doivent à ce lieu magique et aux règles de sécurité (les oubliettes, c'est chouette, mais qu'est-ce qu'on s'y ennuie!). En deux mots, il vous faut préparer l'événement comme un vrai professionnel: repérez le site, assurez-vous que le propriétaire ne regrettera en rien la confiance qu'il vous aura portée, utilisez les médias pour faire connaître ce lieu et ce spectacle, responsabilisez vos joueurs et construisez votre scénario en exploitant la moindre opportunité architecturale. Et n'oubliez pas l'essentiel, contactez-nous!

• Voici deux exemples significatifs de GN organisés dans un château, l'un dans l'Aine, l'autre à Belfort.

Alzathot (non, ce n'est pas le petit frère d'Azathoth) est une nouvelle association destinée à mettre sur pied des grandeur nature. Dirigée par Didier Veniger et Jean-Paul Leventoux, elle vient d'organiser ces jours derniers (22 et 23 avril) un médiéval-fantastique au château de Braine dans l'Aine.

"*...Seul le vent pleure ces hommes disparus sans prières dans le silence de la peur.*" C'est par ces mots que le scénario était présenté aux joueurs qui étaient environ une cinquantaine. Ce grandeur nature est le premier d'une série à laquelle les joueurs pourront participer tout en gardant et en améliorant petit à petit leur personnage. Il faut d'abord le créer en lui attribuant un certain nombre de points (appelés points de pouvoir) dans les caractéristiques de base. Le scénario est très interactif, et les joueurs gagnent de nouveaux points au fur et à mesure qu'ils accomplissent des actions d'éclat: un collège de trois maîtres de jeu décide des primes à accorder.

Dans un univers où la religion est dominante, les personnages devront progresser à chaque scénario en vivant de nouvelles aventures, moins guerrières que dans la plupart des GN médiévaux car plus diplomatiques. Autre point marquant chez Alzathot: le souci du



déguisement parfait. Jean-Paul Leventoux est réputé dans "le milieu" pour ses superbes costumes (voyez plutôt les photos de "Migration Barbare" dans le *J&S* n°56). "*L'apparence modifie fondamentalement les réactions des autres joueurs; il faut miser sur cette impression et éduquer les joueurs dans cet esprit*", déclare-t-il. Son ambition est de créer dans le jeu de rôle une ambiance identique à celle des meilleurs films du genre. Une volonté louable qu'on ne peut qu'encourager. Alzathot (anciennement Athanor, excroissance naturelle de Balanoï) prépare un second scénario pour la rentrée scolaire dans ce qui fut le plus grand château fort d'Europe, le château de Coucy près de Soissons. Ça promet!

• C'est dans un fort d'époque à proximité de Belfort que l'Amicale des Elèves de l'Ecole nationale d'ingénieurs organise ce mois-ci un médiéval-fantastique. Déjà l'an dernier, les Belfortains avaient pu découvrir le royaume d'Elgaril, le bon roi Ménélior et son irréductible ennemi, le noir Nérovée. C'est à une lutte acharnée que se sont livrées les deux parties, les uns pour la défense d'Elgaril et de sa capitale Yoltan, les autres pour leur destruction. Elfes noirs, voleurs et assassins, gitans mystérieux, mais aussi hobbits malicieux et lances magiques furent au programme de ce week-end mouvementé. C'est donc la suite de cette épopée que proposent cette année aux étudiants de Belfort et d'ailleurs F. Beaussier et toute l'équipe de jeu



de rôle de cette amicale. Si la paix est revenue au royaume d'Elgaril, ce statut semble précaire et provisoire. Nérovée et ses sbires n'ont sans doute pas renoncé, et le roi Ménélior accueillera avec soulagement tout mercenaire loyal. L'espace d'un week-end venez vivre ces aventures dans un site exceptionnel, que vous vouliez être elfe noir fourbe et cruel ou paysanne maligne et fouineuse.

• Si donc vous connaissez un château qui vous fait rêver, contactez les propriétaires, intéressez-vous à son histoire et créez un scénario d'enfer dans ce cadre idéal. Avec de l'imagination et de la bonne volonté, tout est possible. Et si, bien sûr, un château fort se prête particulièrement bien à un scénario médiéval, rien n'empêche d'y faire errer quelques investigateurs de l'inconnu, un ou deux vampires ou même des voyageurs spatio-temporels.

Par ailleurs, si vous faites partie d'une association de jeu de rôle grandeur nature, faites-vous connaître auprès de nous. Cette rubrique est la vôtre, et vous êtes tous conviés à nous faire part de vos exploits. Envoyez vos coordonnées, vos scénarios ou les comptes rendus de ceux-ci et, si possible, quelques diapositives des meilleurs moments. Croyez bien qu'elles ne resteront pas au fond d'un tiroir et que ce travail d'information ne peut que vous aider à obtenir des aides extérieures (municipalités; prêt de locaux, de costumes; etc). Et puis si vous m'invitez, je viendrai avec plaisir pourfendre quelques orcs, atomiser un Alien ou signer un important traité: on est journaliste, mais on en n'est pas moins joueur...

Brèves rencontres

• Alzathot organisera les 16 et 17 septembre 1989 un médiéval-fantastique dans le plus grand château fort d'Europe, le château de Coucy. Vous pouvez dès à présent contacter l'association.

Alzathot, 66, rue Doudeauville, 75008 Paris.

• L'ENI de Belfort vous convie le samedi 20 et le dimanche 21 mai à un jeu de rôle grandeur nature médiéval dans un château des environs de Belfort. Que vous soyez étudiant ou non, vous pouvez vous inscrire jusqu'au 15 mai auprès de:

Amicale des Elèves, ENI, jeux de rôle grandeur nature, 6, boulevard Anatole-France, 90016 Belfort Cedex. Tel.: 84 22 12 03.

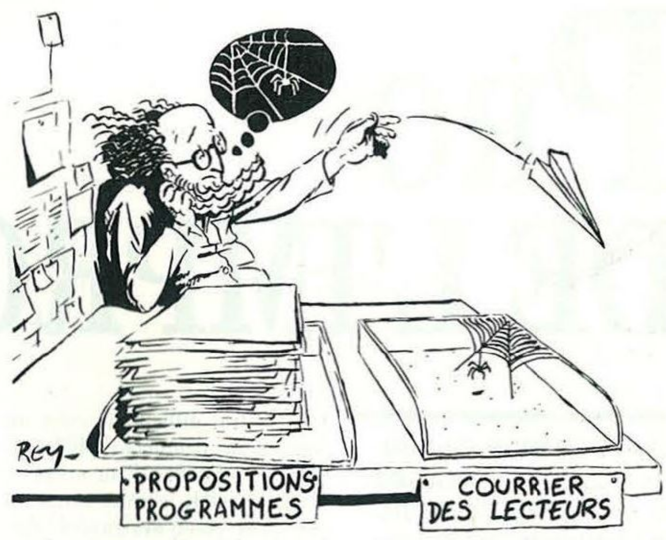
Participation aux frais: 175 F.

• Vous pouvez encore vous inscrire pour "La Guerre du Feu" et "Ilfarranne, la Pierre Médecine", deux GN organisés ce mois-ci par la prolifique association Efotis. Ecrivez rapidement à:

Association Efotis, 2, rue de la Tour d'Auvergne, 63000 Clermont-Ferrand.

• Si vous ne l'avez pas encore fait (qu'attendez-vous?), contactez Hyperboréa pour participer à l'ultime génération de jeu de rôle grandeur nature (que ceux qui n'ont pas lu le *J&S* n° 57 soient mille fois maudits). Vous pouvez prendre contact au (1) 39 13 24 15. Croyez-moi, vous ne le regretterez pas.

Professeur G.N.



" Nous retrouvons maintenant le professeur G.N., en direct de la rédaction, qui va nous distiller comme chaque mois ses conseils. C'est à vous Professeur!

- ....
- Professeur! C'est à vous!
- Comment? Plaît-il? Qu'est-ce donc? Ne criez pas comme ça, jeune homme, rappelez-vous que nous sommes en direct.
- (*grogne, grogne*) Passons. Comment allez-vous professeur?
- Très mal, oui oui, très mal. Que voulez-vous, je ne reçois pas assez de courrier. C'est à croire que subitement il n'y a plus aucun rôliste grandeur nature en France et alentour. Je ne peux m'y résoudre. A moins qu'un esprit malin détourne la correspondance qui m'est due: de toute façon, il y a longtemps que je dis que tout le monde a l'air louche dans cette rédaction. Vous même... je m'interroge...
- Allons professeur, nous sommes entre amis et entre joueurs. N'est-ce pas ce qu'on peut faire de mieux? Racontez-nous plutôt comment structurer un scénario.
- Non. Je préfère parler des structures des scénarios. Parce qu'il n'y a pas de bon jeu de rôle sans un bon scénario. Il est indispensable de bien travailler ce dernier. A mon sens, il existe trois grandes catégories de structures pour un scénario. Commençons avec la structure pyramidale.

Comme son nom l'indique, cette structure est une hiérarchie verticale plus ou moins élaborée. Prenons l'exemple d'un royaume: à sa tête on trouve le roi (arrêtez de rire), puis ses conseillers, les principaux seigneurs, les autres et enfin les serfs. Chacun des étages de cette pyramide est en relation directe avec l'étage au-dessus et l'étage en dessous, au moins. Ce sont les interactions primaires, obligatoires. Eventuellement, ces interactions peuvent sauter un étage: ainsi verra-t-on un serf espionner son seigneur pour le compte d'un conseiller du roi. En règle générale, dans un scénario pyramidal, l'essentiel de l'information commence par descendre pour ensuite remonter; cependant, il est souhaitable qu'une partie circule dans les deux sens. Un tel scénario présentera donc plus de personnages à la base qu'au sommet, et ceux-ci seront souvent une cible pour ceux qui sont en dessous: voilà un moteur classique, mais efficace, pour une aventure.

Mais n'allons pas plus loin et voyons tout de suite la structure parallèle ou "en couches". Ici on trouve des groupes de personnages, groupes sociaux ou d'intérêt, distincts les uns des autres au départ de l'action. Ces groupes ne sont pas hiérarchisés, mais les uns à côté des autres. Dans un médiéval classique on trouve, par exemple, des prêtres, des magiciens et des guerriers qui forment des groupes séparés au début du scénario. Mais, très vite, il y aura interaction. Dans une réception d'ambassade vont se côtoyer les officiels, les personnalités locales, les étrangers et quelques espions. Les exemples sont multiples et nous mènent à la troisième structure, la plus complexe, celle qui met en présence les deux aspects que nous venons de voir.

- A l'image d'un "Cthulhu" où d'un côté se trouvent les investigateurs, les policiers et la population, et de l'autre quelques goules, des adeptes, un grand prêtre et parfois le Grand C...en personne?
- Tout à fait mon ami, c'est exactement cela. Souvent dans un scénario deux groupes s'affrontent qui, chacun, sont organisés, hiérarchisés. Tout cela nous montre bien qu'un bon scénario doit être bien structuré. Je vous conseille la méthode suivante: jetez sur un papier le nom et l'état de tous les personnages. Selon le type de scénario, regroupez-les par genres, puis indiquez par des flèches les liens qu'ils ont entre eux. Vous "visualisez" ainsi votre scénario. Cette méthode fait apparaître les lacunes relationnelles, ou les surplus, ainsi que le sens dans lequel vont circuler les informations. Croyez-moi, lorsqu'on a fait une première mouture d'un scénario, cette pratique apporte des surprises.
- Tout cela est très intéressant, Professeur. Merci et rendez-vous le mois prochain; je crois que vous nous réservez une surprise?
- Permettez-moi plutôt de parler de la surprise du mois prochain: je vous ai mitonné un super scénario GN prêt à jouer dont vous me direz des nouvelles. A ce sujet, pourquoi est-ce que je ne reçois pas un courrier abondant? Pourtant je suis prêt à accueillir toute suggestion, à répondre à toute question. Et puis, j'étudierais volontiers quelques scénarios envoyés par les lecteurs: je m'engage même à offrir un abonnement aux meilleurs. Mais je crois qu'il y a ici des fortes têtes qui subtilisent les énormes sacs de courrier que.......
-...Hum...Le Professeur, qui vient d'avoir un petit malaise, vous prie de l'excuser. Nous le retrouverons dans un mois avec un grand scénario prêt à jouer. Bonjour chez vous!"

RENLO SUBLETT

PRO DE L'IMPRO

L'IMPROVISATION EST L'UN DES PLUS GRANDS PLAISIRS DU JDR. LES MJ DEBUTANTS ONT SOUVENT TRES ENVIE D'IMPROVISER, MAIS ILS HESITENT A SE LANCER PAR CRAINTE DE "NE PAS SAVOIR". CECI EST AUSSI VALABLE POUR LES JOUEURS QUI ONT PEUR DE "SORTIR DU SCENARIO", EN AGISSANT DE FAÇON IMPREVUE. CELA N'A POURTANT RIEN DE SORCIER! CES QUELQUES CONSEILS VOUS AIDERONT PEUT-ETRE A DEVENIR DES PROS DE L'IMPRO...

La "petite" impro

C'est "l'impro au quotidien", que tout le monde pratique. Les joueurs l'utilisent pour "faire vivre" leurs personnages, tandis que les MJ la pratiquent pour s'adapter aux actions des PJ et pour combler les lacunes des scénarios.

• Vous pouvez avoir l'impression que les demandes des joueurs sont systématiquement saugrenues, voire vicieusement calculées pour vous mettre dans l'embarras. Ne paniquez pas et gardez toujours votre calme! Pour les joueurs, tout ce que vous dites doit avoir l'air préparé même si c'est improvisé. Les éléments secondaires doivent avoir autant d'"épaisseur" que les éléments importants du scénario, ceci afin que vos joueurs aient du mal à faire le tri entre ce qui est essentiel et le reste... Il n'est pas question de "faire des romans" à chacune de vos interventions, mais essayez au moins d'y passer quelques minutes.

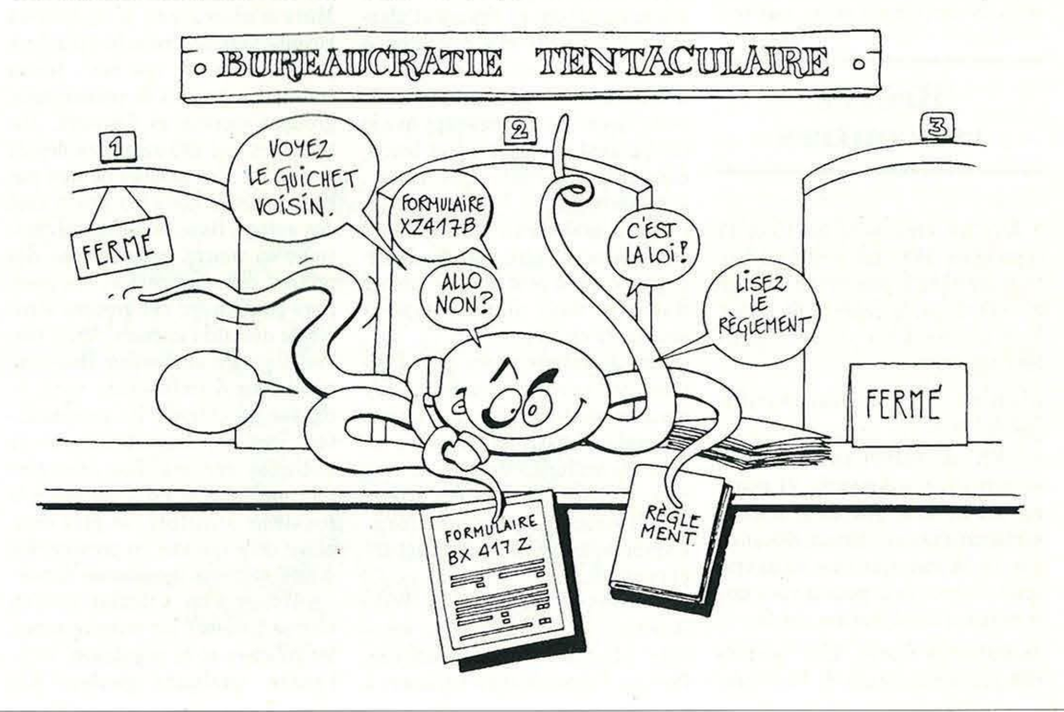
• Il est très difficile de créer un décor et des figurants crédibles en quelques secondes. Pour éviter le toujours pénible "*c'est un bar... un bar, quoi. Avec des tables, des chaises et des gens...*", essayez d'avoir en mémoire quelques éléments utiles avant de commencer la partie. Si vous jouez dans un contexte précis, lisez un ou deux bouquins sur le sujet auparavant. Au besoin, notez ce dont vous pourriez avoir besoin: traits de caractère d'un PNJ, répliques percutantes, éléments de décor. Si vous n'avez pas le temps de "préparer" ainsi votre impro, tant pis! Utilisez au fur et à mesure du JdR vos "connaissances quotidiennes". Par exemple, vos PJ ont affaire à une bureaucratie tentaculaire. Pensez à votre dernière visite à la Sécurité sociale... En toute bonne conscience, vous pourrez infliger à vos joueurs des files d'attentes interminables, des hôtesses d'accueil rébarbatives, des formulaires introuvables et autres nuisances...
Une autre illustration: le scénario prévoit l'intervention d'un PNJ inspecteur de police. Pour lui donner un peu de relief, gratifiez-le, par exemple, des tics de Colombo.

• Restez logique! Tous les mondes, même les plus baroques, ont leur logique interne. Cette logique peut être régie par des règles sociales (aux Etats-Unis, durant la Prohibition, se balader avec une bouteille d'alcool était passible de lourdes peines d'emprisonnement) ou des règles "divines", ou de contraintes géographiques. Appuyez-vous sur ces règles et respectez-les en toutes circonstances. Si les joueurs commencent à enfreindre ces lois, c'est que vos joueurs veulent casser le jeu, car vous n'arrivez pas à les intéresser suffisamment. Dans ce cas-là, vous pouvez continuer la partie au risque de la voir tourner au "délire". La meilleure solution reste de proposer une pause café qui permettra à vos joueurs de décompresser un bon coup... et qui vous laissera le temps de réfléchir à la suite des événements. La "logique" de votre monde peut être utilisée à votre profit: si un PJ insiste pour sortir sans arme dans un quartier malfamé, vous aurez l'occasion d'improviser une splendide agression...

• Gare à l'effet "boule de neige"! Si vos improvisations collectives sont géniales, elles deviendront très vite plus attachantes que le scénario originel. Sachez retomber sur vos pieds quand cela devient nécessaire. Si les PJ passent plus de temps à draguer dans les boîtes de nuit qu'à résoudre le crime mystérieux qui est au menu du jour, il faudra relancer l'action. Par exemple, ils pourront rencontrer, dans une de ces boîtes, la femme du défunt au bras d'un inconnu aux allures équivoques. Quand vous vous lancez dans ce genre de péripéties annexes, n'oubliez pas qu'elles doivent se rattacher de façon harmonieuse au scénario. Si celui-ci prévoit que la veuve éplorée n'a aucun rapport avec le meurtre (en fait, c'est le majordome le coupable), il vous faudra trouver un autre biais pour les remettre dans le bain.

Votre impro collective est plus satisfaisante que tout ce que vous auriez pu faire en collant au scénario? A ce moment-là, il serait dommage de revenir sur terre!

Un de mes meilleurs souvenirs de joueur est une impro totale: une nuit, un des PJ sent quelque chose se faufiler dans son lit. Il n'hésite pas, se précipite sur la "chose", l'entortille dans le drap et lui fracasse le crâne contre un mur. Une fois calmé, il s'aperçoit qu'il a tué le chat de la petite amie d'un autre PJ. Cela n'a l'air de rien, mais



entre la dissimulation du cadavre, les scènes entre les PJ et la jeune fille, l'intervention de la SPA, l'examen psychiatrique du PJ assassin et son passage en correctionnelle, nous avons passé une soirée formidable!

La petite impro est loin d'être un travail très dur. En fait, cela vient naturellement avec la pratique. Très vite, vous aurez des impressions de "déjà-vu" et vous saurez réagir en conséquence.

La grande impro

Dans ce cas, il s'agit de créer le scénario de A à Z et de l'animer en même temps.

L'exercice est déconseillé aux débutants et aux nerveux. Cependant, il y a des cas où l'on n'a pas le choix. Par exemple, vous arrivez chez des amis pour jouer et ils vous informent que le MJ prévu ne peut pas venir. Les joueurs se tournent alors vers vous pour animer la partie! S'ils sont assez baratineurs, vous vous retrouverez sans même vous en apercevoir dans la peau d'un MJ.

Vous n'avez pas besoin de plus de cinq minutes de préparation: le temps de trouver une accroche valable à l'histoire et d'avoir une idée de ce qui va se passer. Et puis, lancez-vous! Tous les conseils donnés dans la partie Petite impro restent valables, surtout en ce qui concernent les "inspirations".

•Le début

Vous n'avez pas vraiment le choix. Votre introduction doit être "prenante" et donner envie aux joueurs de continuer l'histoire... Ne lésinez pas sur le sang et les cadavres. Si cette proposition ne s'accorde pas avec l'embryon de scénario que vous avez en tête, employez l'artifice de "séquence prégénérique" façon *James Bond*.

•La "partie"

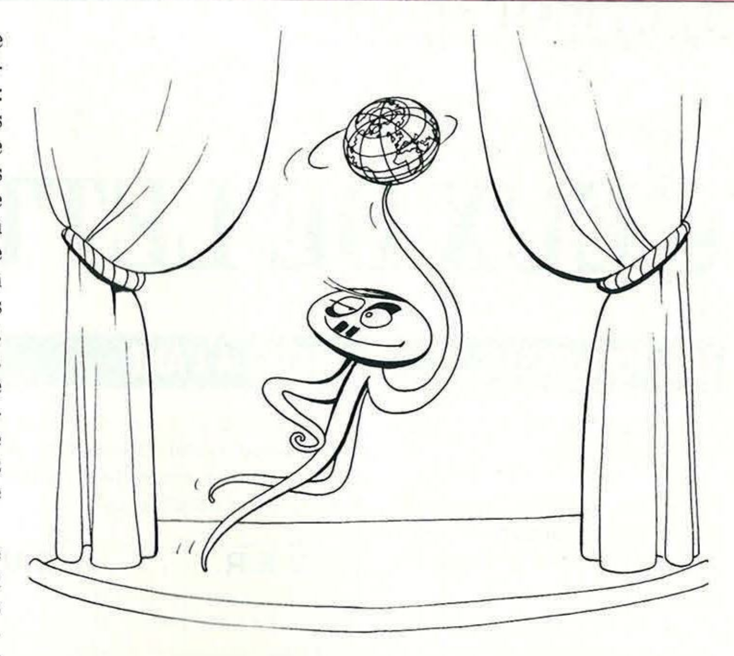
Ne vous fatiguez pas trop car les joueurs écriront le scénario à votre place, sans même qu'ils s'en aperçoivent... Il vous suffira de prêter une oreille attentive aux spéculations de vos joueurs dès la fin de votre introduction et de vous en inspirer. Voici un exemple: Les PJ trouvent un cadavre dans leur chambre. Quelques instants plus tard, les gendarmes/miliciens/stormstroopers enfoncent la porte... Si les PJ arrivent à s'échapper, ils se concerteront. Parmi leurs suppositions, une vous paraît intéressante: les autorités ont pu être prévenues par une lettre anonyme envoyée par leur Grand Ennemi. Il ne vous reste plus qu'à décider en vitesse qui est le sous-fifre qui a posté la lettre et quels sont les indices que l'on peut trouver dans l'ancien repaire de l'ennemi, que vos joueurs viennent de décider de visiter. Maintenant, vous êtes sur les rails. Il ne vous reste plus qu'à suivre le groupe... en ayant l'air de le précéder. Si par hasard les joueurs se doutent du procédé, prenez alors systématiquement le contre-pied de ce qu'ils proposent...

La méthode que nous venons de vous proposer a tout de même un défaut. Si vous tombez sur des joueurs peu spéculatifs, vous risquez de vous trouver à court de suggestions. Ayez donc toujours à l'esprit que toutes les intrigues peuvent se baser sur les "catégories" suivantes: la vengeance, l'amour, l'argent. A partir de là, les déclinaisons sont infinies. Pour vous aider, chaque jeu a son atmosphère et sa propre liste de clichés que vous ne devez pas hésiter à employer. Dans *Hawkmoon*, vous pouvez toujours vous en tirer avec un complot Granbreton, comme dans *James Bond* avec une machination de TAROT.

•Les différents types d'action

Pour un scénario du type "action", le "rythme" est simple à trouver: un ennemi connu dès le départ, des décors dépaysants, des adversaires en pagaille, une confrontation avec l'ennemi en milieu de partie (il surpasse nettement les joueurs, les fait prisonniers...) et un autre combat en fin d'aventure où les joueurs s'en sortent d'extrême justesse (l'ennemi aussi, ce qui lui permettra de revenir se venger).

Si vous vous sentez assez courageux pour créer un scénario du type "enquête", semez des indices dans la première moitié de la partie. Pendant que les joueurs réfléchiront, vous pourrez penser à la suite de l'intrigue. Une fois que vous sentez qu'ils commencent à délirer sur la solution possible, dites-leur qu'ils ont trouvé la bonne réponse. Si vous vous en sentez capable, faites en sorte qu'elle débouche sur une autre série de questions. Et ainsi de suite jusqu'à la fin de la soirée. N'oubliez pas de prévoir une conclusion mouvementée pour finir en beauté.



•Les PNJ

Les PNJ de vos improvisations ont besoin de caractéristiques, comme tout le monde! Si vous estimez que vos joueurs l'accepteront, vous pouvez improviser les compétences de vos PNJ au fur et à mesure de vos besoins (*"Tu l'attaques? Attends, on va dire qu'il a 40% en parade."*). Deux écueils: être taxé d'arbitraire si vous exagérez la puissance de vos PNJ ou si vous créez des personnages extrêmement faibles pour éviter le problème précédent.

Le meilleur moyen est d'avoir continuellement sur vous un cahier avec des fiches générales. Certains jeux proposent d'ailleurs des PNJ types "prêts-à-l'emploi". Une autre solution est de prendre un scénario "commercial" et d'en tirer les PNJ qui vous intéressent.

•Quelques "trucs"

Tâchez de faire en sorte que votre improvisation suive une certaine progression dramatique, même si elle est rudimentaire. Il est plus aisé d'obtenir un crescendo en se basant sur des scénarios "d'action" qui ont, de plus, l'avantage d'être moins fatigants à bricoler: vous verriez-vous en train d'inventer des alibis à 3 heures du matin, alors que vous n'avez pas encore décidé du nom du coupable?

N'hésitez jamais à user d'images fortes. Moins vous êtes inspiré pour les PNJ et les décors, plus c'est recommandé. En clair, dans le film *La Nuit des morts-vivants*, aucun des héros ne se soucie de comprendre pourquoi les morts reviennent, ils sont trop occupés à survivre.

Si vous êtes à court d'idée, vous pouvez utiliser la ressource suprême des MJ: le combat. Ce n'est guère glorieux, mais il est préférable d'occuper les joueurs de cette façon plutôt que de les laisser contempler le papier peint en attendant que vous ayez une illumination...

• Les incohérences

Quand vous improvisez un scénario, n'oubliez pas de prendre des notes. En effet, lorsqu'on est entièrement concentré sur ce qui va se passer en aval, on oublie parfois ce que l'on a fait en amont. Or, il suffit d'une petite incohérence pour casser l'ambiance. Une dispute entre deux PNJ qui devraient être du même avis, un garde qui ne devrait pas se trouver là (les PJ l'ont neutralisé cinq minutes plus tôt), et tout est fichu! Si l'incohérence est de nature à gêner les joueurs (comme le coup du garde), n'insistez pas, excusez-vous en vitesse et effacez votre erreur. En revanche, s'il s'agit d'un élément secondaire qu'un joueur chipoteur vous conteste (*"Un sapin dans le désert de Gobi, tu es sûr?"*), n'hésitez pas à user de votre autorité suprême de MJ pour le faire taire (*"Parfaitement Môssieu! Le cyprès de Mongolie a été très complètement décrit par le célèbre naturaliste Karl-Alosius Bank en 1876, comme tu devrais le savoir en tant que botaniste!"*).

Il ne vous reste plus qu'à mettre nos conseils en pratique! Et Pourquoi n'organiseriez-vous pas des soirées "spéciales impro" afin de laisser ainsi s'épanouir vos dons pour la création?

TRISTAN LHOMME

JEUX DE LETTRES

LES MOTS CASSES

Groupez ces huit mots de quatre lettres, deux à deux.

En mélangeant les lettres de chaque couple ainsi obtenu, vous devez obtenir un mot de huit lettres.

QUEL

STOP

BATI

TUBE

OEUF

PIRE

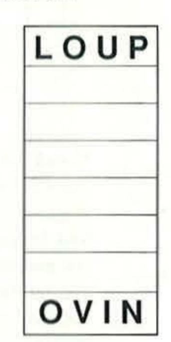
PEUR

CAFE

DU COQ A L'ANE

Il s'agit de trouver la série de mots la plus courte permettant de relier le mot de départ à celui d'arrivée. Vous ne pouvez changer qu'une lettre à la fois, et ne pouvez intervertir les lettres. Nous vous laissons le nombre de lignes qui nous ont été nécessaires.

VERT … NOIR



ZONA … BOBO

LAID … BEAU

HOMME … MACHO

MINI-TIRAGES

Au Jarnac comme au Scrabble, les coups les plus sélectifs sont souvent dus à de petits mots. A titre d'illustration, voici dix tirages de six lettres parmi les plus difficiles. A vous de les trouver (on ne conjugue pas).

CLAIR+Z= ....
CONTE+P= ....
OMISE+K= ....
DUALE+P= ....
DROLE+Y= ....
LOVER+C= ....
MATHS+O= ....
PIPER+H= ....
RABOT+J= ....
CIRES+L= ....

LA SUITE LOGIQUE

Trouvez à chaque fois, parmi trois choix, celui qui est la suite logique des mots qui précèdent:

1.
MINE-VISER-RACLE-CULTE?
a) FIERA
b) MATE
c) HEROS

2.
DESSERT-LE-TRIPLE-PARTIE?
a) PIQUE
b) COGNA
c) FINIR

3.
LAME-CLE-CRIN-PEULE-MAI-TOQUE?
a) FOUR
b) CODE
c) BLE

LA GRILLE MYSTERE



Trouvez les neuf lettres qui permettent de reconstituer cette grille. Les six mots ainsi formés doivent figurer dans la partie noms communs du Petit Larousse édition 89.

QUITTE OU DOUBLE

Comme vous le savez, en règle générale, les verbes en -ELER ou en -ETER doublent la consonne L ou T devant un E muet; par exemple:

JETER ils JETTENT
APPELER ils APPELLENT

Cependant, plusieurs verbes font exception et, au lieu de doubler la consonne, prennent un accent grave sur le E qui la précède:

ACHETER ils ACHETENT
MODELER ils MODELENT

Saurez-vous, dans la liste suivante, démêler ceux qui doublent la consonne de ceux qui ne la doublent pas?

1. **JUMELER**
2. **BECQUETER**
3. **CORSETER**
4. **CROCHETER**
5. **MUSELER**
6. **MARTELER**
7. **EPELER**
8. **ECARTELER**
9. **FURETER**
10. **DECACHETER**
11. **DEBECQUETER**
12. **CISELER**

Solutions page 98

ESCAMOT

A partir du mot de trois lettres, ORE, rajoutez à chaque fois une lettre (en changeant éventuellement l'ordre) pour trouver le mot correspondant à la définition donnée.

Lettres	Définition
O R E	
_ _ _ _	supplice
_ _ _ _ _	de plus
_ _ _ _ _ _	tente mongole
_ _ _ _ _ _ _	train-train
_ _ _ _ _ _ _ _	particule atomique
_ _ _ _ _ _ _ _ _	conducteur de barque
_ _ _ _ _ _ _ _ _ _	en un instant (expression)
_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	énoncé d'une succession
_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	salaire

LES ANAGAMMES

Une anagamme est un mot formé de l'ensemble des lettres permettant de faire un scrabble de huit lettres, à partir d'un mot de sept lettres donné. Ainsi, EPULONS scrabble sur les lettres de EMPIRANT et ALCALIS sur celles de IVROGNE.

EPULONS+E =..
EPULONS+M=..
EPULONS+P =..
EPULONS+I =..
EPULONS+R=..
EPULONS+A=..
EPULONS+N=..
EPULONS+T =..

ALCALIS + I =(**)..
ALCALIS+ V =..
ALCALIS+ R =..
ALCALIS+ O =..
ALCALIS+ G =..
ALCALIS+ N =..
ALCALIS+ E =(**)..

Les astérisques signalent le nombre de solutions.

FICHE N° 4 — EN BONNE REGLE

LA BELOTE CONTREE

REGLE

Joueurs: 4 (deux équipes de 2)

Matériel:
Un jeu classique de 32 cartes. Un crayon et un papier. Certains ajouteront une bouteille de Casanis (à consommer avec modération).

Objectif:
Etre la première équipe à totaliser 2 000 points.

Préparation:
S'il le souhaite, le donneur brasse le jeu de cartes, faces cachées. Puis le joueur placé à sa gauche coupe (le donneur n'est pas obligé de battre les cartes, mais la coupe est obligatoire). Le donneur distribue ensuite à chaque joueur, en commençant par celui placé à sa droite, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, huit cartes: d'abord trois cartes, puis deux, puis trois. Aucune carte n'est retournée.
Les joueurs distribuent chacun leur tour. Le donneur doit redonner si le nombre de cartes est mal réparti ou s'il a retourné une carte.

Enchères:
Une équipe est constituée des deux joueurs qui ne sont pas assis l'un à côté de l'autre.
S'il le souhaite, le joueur placé à la droite du donneur lance les enchères, c'est-à-dire annonce un contrat. Un contrat comprend deux éléments: la couleur de l'atout et le nombre de points que cette équipe s'engage à faire lors de cette partie (par exemple: 80 ♥). S'il le souhaite, chacun des autres joueurs peut prendre la main, à condition d'annoncer un contrat dont la valeur en points est supérieure à celle précédemment annoncée (par exemple: après 80 ♥, 100 ♠).
La hiérarchie des annonces est la suivante: 80 points dans une couleur, 90 points dans une couleur... 150 dans une couleur, 160 points dans une couleur, capot.
Les enchères s'arrêtent quand les trois joueurs, autres que le preneur, ont passé dans le même tour de table.
A tout moment des enchères, les adversaires du preneur peuvent contrer. A ce moment, les enchères s'interrompent sur le contrat annoncé. Un contre signifie que l'équipe qui n'a pas annoncé le contrat estime que son adversaire ne va pas réaliser ce contrat. Le preneur ou son partenaire peuvent alors, à leur gré, sur-contrer.
Autre enchère stoppant toute possibilité de surenchérir: le capot. L'équipe annonçant un tel contrat doit ramasser toutes les levées. Après une telle annonce, les adversaires ne peuvent que contrer, s'ils le souhaitent.

La marque:

• Deux possibilités:

a) L'équipe qui a pris réussit son contrat: elle marque alors les points annoncés, même si elle a totalisé plus de points que le contrat annoncé. Ses adversaires marquent le nombre de points acquis lors de cette partie, arrondi à la dizaine supérieure s'il dépasse 5 ou inférieur dans le cas contraire.

b) Le contrat n'est pas rempli: l'équipe qui a pris ne marque rien, l'équipe adverse marque 160 points.

• Contre et sur-contre. En cas de contre: si, le contrat est réussi, l'équipe qui l'a réalisé marque 320 points. Si le contrat n'est pas rempli, l'équipe qui n'a pas pris marque 320 points. De la même manière, un sur-contre compte 640 points. Dans tous les cas, l'autre équipe ne marque rien.

• Capot. Un capot annoncé réussi vaut 500 points. Sinon, c'est l'adversaire qui les marque. Un capot contré vaut 1 000 points, un capot sur-contré 2 000.
Si une équipe réalise un capot sans l'avoir annoncé et s'il n'y a pas eu de contre, elle marque 250 points.

• Annonces. A la belote contrée, il n'y a pas d'annonce: seuls le dix de der (10 points) et la belote-rebelote (20 points) sont comptabilisés. Dans tous les cas, si une équipe ne réalise pas le contrat annoncé, les points de la belote sont marqués par l'équipe adverse.

Le jeu:
Chaque partie se divise en huit levées. Le joueur placé à la gauche du donneur entame la première levée. Les autres levées seront entamées par le joueur qui a gagné la levée précédente.
La hiérarchie et la valeur des cartes sont les mêmes qu'à la belote classique.

Lors de chaque levée, chaque joueur fournit une carte en respectant les conditions suivantes:

• Le joueur est obligé de fournir à la couleur, c'est-à-dire que tant qu'il dispose dans son jeu d'une carte de la couleur jouée par "l'entameur", il doit la jouer.

• Dans la couleur d'atout, chacun doit monter sur le plus fort atout fourni lors de cette levée chaque fois que cela est possible.

• Lorsqu'un joueur n'a plus de la couleur demandée:
- il peut se défausser (c'est-à-dire jouer une carte d'une autre couleur que l'atout) ou couper si le partenaire est maître,
- s'il le peut, il est obligé de surcouper si l'adversaire a coupé,
- s'il ne peut surcouper, il peut se défausser.

Fin du jeu:
Le jeu s'arrête quand l'une des deux équipes a atteint ou dépassé le total de 2 000 points.

Irrégularités de jeu:
Si, au cours du jeu, un des joueurs se trompe en fournissant une carte, il ne peut la reprendre. Si cette erreur contrarie le bon déroulement du jeu (couleur non fournie, oubli de coupe ou de surcoupe, ne pas monter dans la couleur de l'atout), le coup est annulé et les points du contrat en cours sont marqués par l'équipe adverse.
De même, si un joueur montre plusieurs cartes à la fois, l'équipe adverse marque les points du contrat demandé.

• Cette règle est conforme au règlement appliqué lors du 2e championnat du monde de belote contrée organisé à Marseille en janvier dernier. Pour plus de renseignements, contacter les Amoureux de la Belote Contrée, 1, rue Bailli de Suffren, 13001 Marseille. Tél: 91.33.42.24.

VARIANTES:

• Marque:

a) pour les contrats, la valeur du contre ou du sur-contre peut être le double ou le quadruple des points annoncés.

b) Pour le décompte des points, une variante est possible. En cas de réussite, le preneur marque toujours la valeur du contrat, et l'équipe adverse aucun. En cas d'échec, l'équipe adverse marque toujours 160 points.

c) Par ailleurs, une partie peut se jouer en 1 500 points.

• Jeu: en cas d'impossibilité de surcoupe, les joueurs sont obligés de sous-couper.

• Donne: différents types de donnes sont possibles: 3-3-2, 3-2-3, 2-3-3. On peut jouer aussi dans le sens des aiguilles d'une montre.

QUELQUES CONSEILS:

Les bons Marseillais vous diront qu'il faut surveiller la tête de ses adversaires et de ses partenaires. Une fois vos yeux bien en éveil, voici des conseils de jeu moins guerriers.

• Pour annoncer vos As à votre partenaire qui a déclaré un contrat (par exemple, 90 ♥), demandez à votre tour un contrat avec le même atout en l'augmentant d'autant de fois dix que vous avez d'As (par exemple, avec deux As, montez à 110 ♥).

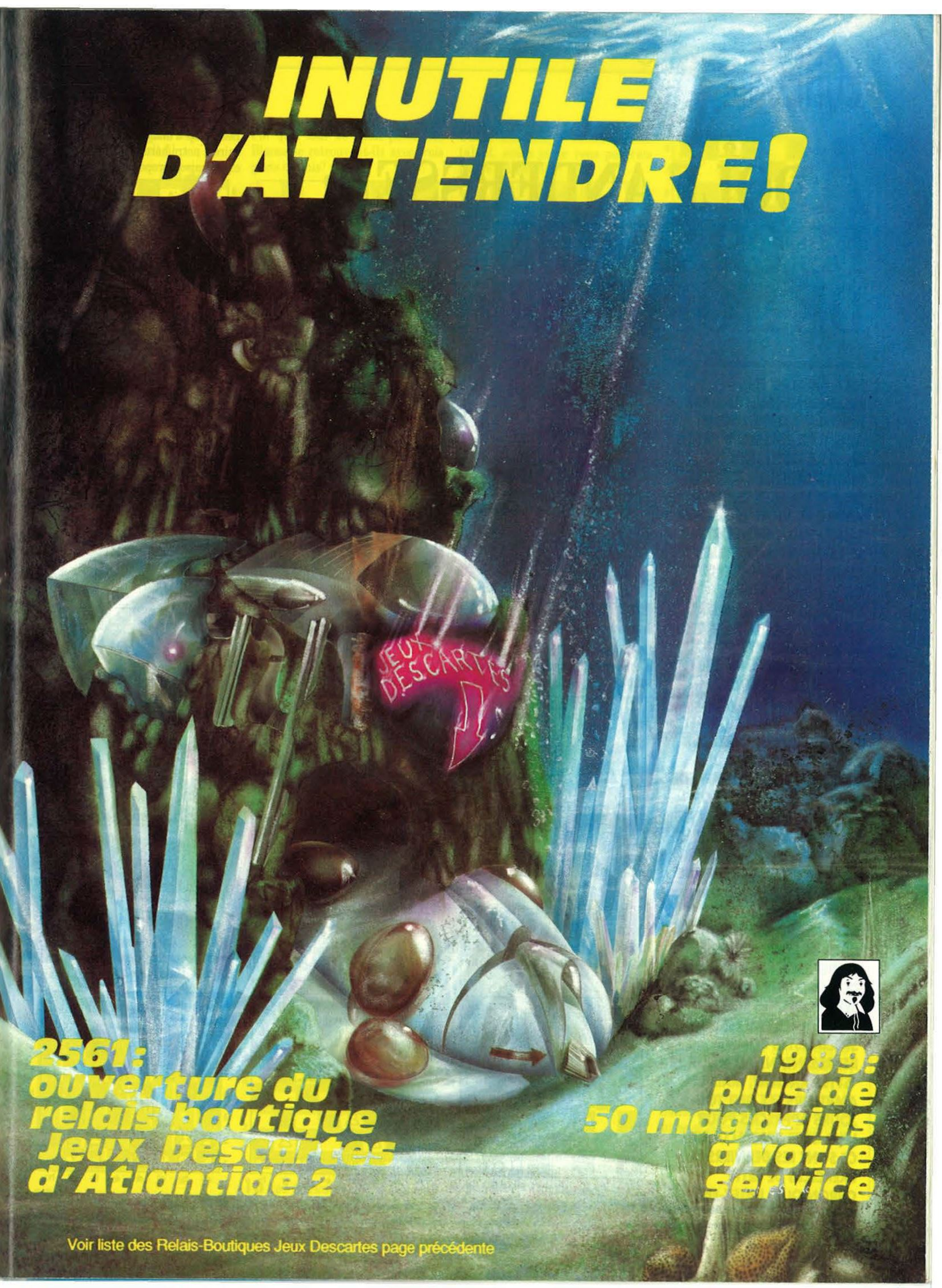
• N'oubliez pas, avant de contrer, que vos adversaires peuvent avoir en main la belote-rebelote et que donc leur contrat est, dans les faits, réduit de 20 points.

• Ne commencez pas par une enchère trop haute. Mieux vaut se limiter à 80 ou 90 lors de l'entame. Sinon les risques se multiplient quand votre partenaire annonce ses As.

PASCAL GROS

L'ORDRE ET LA VALEUR DES CARTES:

Dans la couleur d'atout		Dans une autre couleur	
Valet	20 points	As	11 points
9	14 points	10	10 points
As	11 points	Roi	4 points
10	10 points	Dame	3 points
Roi	4 points	Valet	2 points
Dame	3 points	9	0 point
8	0 point	8	0 point
7	0 point	7	0 point


INUTILE D'ATTENDRE!
JEUX DESCARTES
2561: ouverture du relais boutique Jeux Descartes d'Atlantide 2
1989: plus de 50 magasins à votre service
Voir liste des Relais-Boutiques Jeux Descartes page précédente

ADOLF ANDERSSEN: LE CHAMPION DE L'OFFENSIVE

NE A BRESLAU EN ALLEMAGNE (AUJOURD'HUI WROCLAW EN POLOGNE), ADOLF ANDERSSEN Y PASSA SA VIE A ENSEIGNER LES MATHEMATIQUES, NE PRATIQUANT LES ECHECS QU'EN AMATEUR. VIOLENCE ET FANTAISIE, TOUJOURS PORTE VERS L'OFFENSIVE, TELLES ETAIENT LES CARACTERISTIQUES DE SON STYLE. L'APOGEE DE SA CARRIERE CORRESPONDIT A SA VICTOIRE RETENTISSANTE AU TOURNOI DE LONDRES EN 1851, ORGANISE PAR LE CHAMPION ANGLAIS HOWARD STAUNTON. PAUL MORPHY FUT LE SEUL A METTRE EN EVIDENCE LES QUELQUES CARENCES STRATEGIQUES DE SON JEU DUES A SON OPTIMISME INVETERE. DEUX PARTIES D'ANDERSSEN PORTENT LES NOMS DE L'"IMMORTELLE" ET DE LA "TOUJOURS JEUNE", ET RESTENT GRAVEES DANS L'HISTOIRE DU JEU COMME DES CHEFS-D'ŒUVRE DANS L'ART DE L'OFFENSIVE. ANDERSSEN FUT AUSSI UN COMPOSITEUR ARTISTIQUE. SES PROBLEMES SONT CONSIDERES PAR LES SPECIALISTES COMME REPRESENTANT AU MIEUX LE "STYLE ANCIEN", MAIS LES AMATEURS LES ONT TOUJOURS APPRECIES POUR LEUR COTE SPECTACULAIRE. CE SONT LES DERNIERS EXERCICES DE CETTE CHRONIQUE, JUGEZ-EN!


DR

EXERCICES

Le moment de récolter les fruits d'une position dominante est venu...



1 *Les Blancs jouent et gagnent*

Interdits de roque, les Noirs connaissent une fin tragique. Comment?



2 *Les Blancs jouent et gagnent*

La fin de la "Partie Immortelle", plus limpide que son milieu.



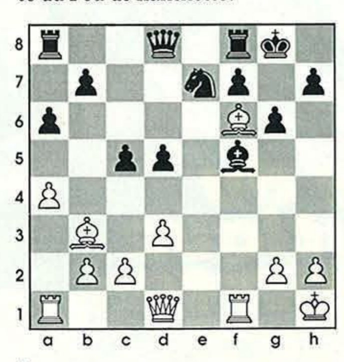
3 *Les Blancs jouent et font mat en trois coups*

Une jolie déviation se montre... la voie la plus directe vers la victoire!



4 *Les Blancs jouent et gagnent*

Comment profitez-vous de l'absence du Fou de fianchetto?



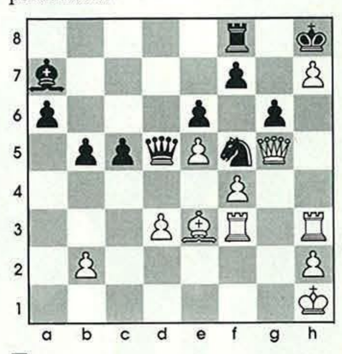
5 *Les Blancs jouent et gagnent*

Beaucoup d'imagination fut nécessaire à notre héros pour penser à la combinaison proposée. Et à vous?



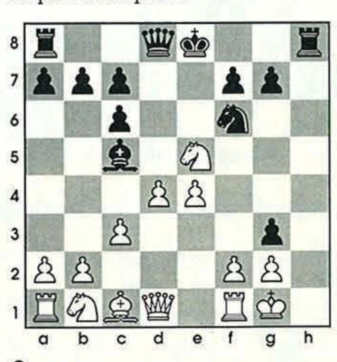
6 *Les Noirs jouent et gagnent*

Montrez que l'offensive n'est pas au point mort!



7 *Les Blancs jouent et gagnent*

Pourquoi Anderssen tenait-il tellement à ouvrir la colonne h, même au prix d'une pièce?



8 *Les Noirs jouent et gagnent*

On y pense souvent, mais cela marche rarement. Ici, si!



9 *Les Noirs jouent et gagnent*

Trouvez la conclusion magnifique de la partie surnommée "La Toujours Jeune"!



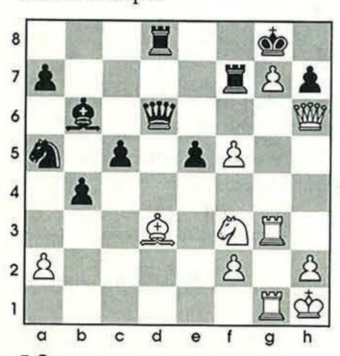
10 *Les Blancs jouent et gagnent*

Quel est le coup à la fois superbe et efficace trouvé par Anderssen?



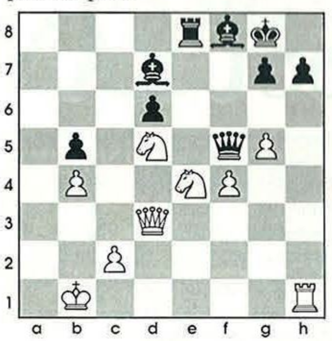
11 *Les Noirs jouent et gagnent*

Aux échecs, la violence n'est pas en contradiction avec la beauté. Un nouvel exemple.



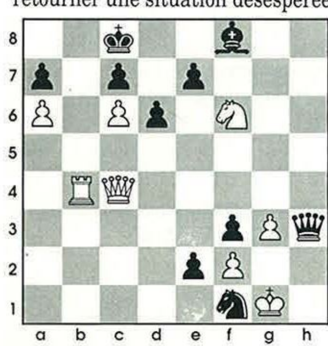
12 *Les Blancs jouent et gagnent.*

Par quel tour de passe-passe, les Blancs se retrouvent-ils avec trois pions de plus?



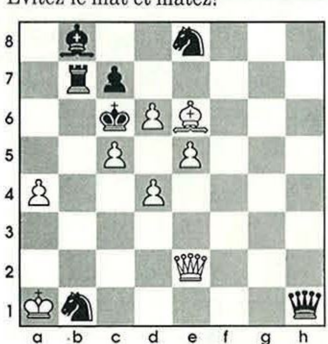
13 *Les Blancs jouent et gagnent*

Dans cette position inventée par Anderssen, les Blancs doivent retourner une situation désespérée.



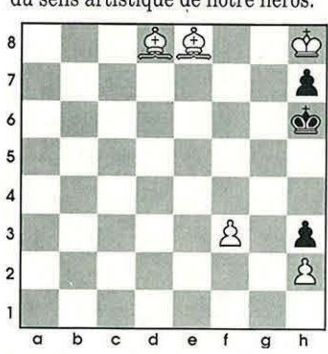
14 *Les Blancs jouent et gagnent*

Evitez le mat et matez!



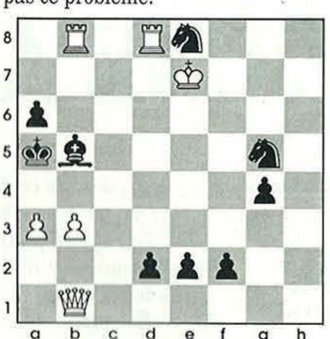
15 *Les Blancs jouent et font mat en trois coups*

Un ravissant petit problème, fruit du sens artistique de notre héros.



16 *Les Blancs jouent et font mat en quatre coups.*

Chers lecteurs, je connais votre talent, sinon je ne vous poserais pas ce problème!



17 *Les Blancs jouent et font mat en cinq coups*

Solutions page 98

PARTIE COMMENTEE

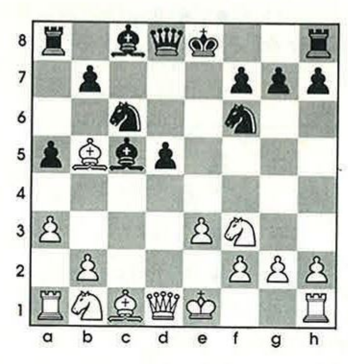
Blancs: Mayet; Noirs: Anderssen
Jouée à Berlin en 1855.
Gambit Dame refusé.

1. d4, d5; 2. c4, e6; 3. a3
révélateur d'une approche prudente, ce coup n'est guère analysé par les théoriciens, qui ne considèrent que 3. Cc3, 3. Cf3, 3. g3 ou 3. c×d5

3. ...c5; 4. d×c5
là encore, un coup critiquable dans la mesure où il provoque le développement d'une pièce adverse

4. ...F×c5; 5. Cf3
l'essai de justification de 3. a3 par 5. b4 ne marche pas à cause de 5. ...Df6! qui vise à la fois le pion f2 et la Tour a1

5. ...a5; 6. e3, Cc6; 7. c×d5, e×d5; 8. Fb5, Cf6



9. Ce5?
le type même de l'attaque prématurée. Avec le roque les Blancs auraient pu avoir une position saine à défaut d'ambitieuse

9. ...0-0!; 10. C×c6, b×c6; 11. F×c6



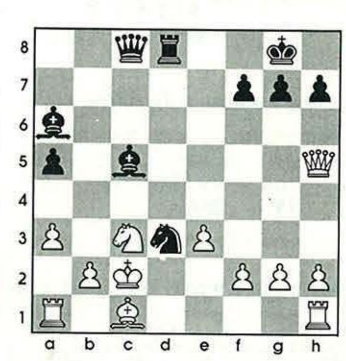
11. ...Fa6!!
au prix d'une qualité et d'un pion, Anderssen fixe le Roi adverse au centre et va le prendre pour cible, dans ce genre d'offensives rapides où il excellait

12. F×a8, D×a8; 13. Df3
les Blancs préviennent ainsi la poussée d5-d4 qui menaçait

13. ...Cd7! 14. Cc3, Ce5! 15. D×d5, Cd3+; 16. Rd1
la fuite sur e2 ou f1 coûtait la Dame à cause de l'échec à la découverte 16. ...Cf4+

16. ...Dc8!
typique d'Anderssen qui préfère garder les Dames sur l'échiquier, espérant mater, plutôt que de gagner une pièce sur le simple 16. ...D×d5; 17. C×d5, C×f2+; 18. Re1, C×h1 car les problèmes techniques résultant de l'enfermement du Cavalier h1 auraient pu lui causer des soucis

17. Rc2, Td8; 18. Dh5



18. ...Cf4!!; 19. Abandon.
les Blancs s'aperçoivent qu'après 19. e×f4, Fd3+; 20. Rb3 (20. Rd1, Fg6+ et la Dame est capturée) De6+; 21. Ra4, Dc4+; 22. b4, Fc2+; 23. R×a5 ils se font mater par 23. ...Ta8. D'autre part, une fuite de la Dame sans prendre le Cavalier noir laisse se dérouler le même scénario.

NICOLAS GIFFARD

PRENEZ UNE ASSURANCE

EN MATCH PAR QUATRE, LA LEVEE SUPPLEMENTAIRE N'A QUE PEU D'IMPORTANCE. IL CONVIENT DONC D'ASSURER VOTRE CONTRAT LE PLUS SOUVENT POSSIBLE PAR DES MANIEMENTS DE COULEURS EN SECURITE.

LA DONNE DU MOIS

Ouest		Est
	♠ D 3 2 ♥ A D 10 9 3 ♦ R 2 ♣ 8 6 4	
♠ A V 5 ♥ 5 2 ♦ D 9 6 ♣ R V 9 7 5	N O E S	♠ 9 8 6 ♥ R 7 6 4 ♦ V 10 7 4 ♣ 10 2
	♠ R 10 7 4 ♥ V 8 ♦ A 8 5 3 ♣ A D 3	

La bonne séquence d'enchère:

Sud	Nord
1SA	2♦ (Texas ♥)
2♥	3SA

Entame du 7♣ pour le 10 d'Est, vous prenez de la Dame.
Pouvez-vous assurer le contrat ?

COMMENTAIRES DE LA DONNE

Les enchères:
En réponse au Texas à 2♦, Sud doit rectifier à 2♥ avec ou sans fit, toute autre enchère montrant une main maximum et un fit énorme. Nord montre au deuxième tour sa force et sa distribution.

Le jeu de la carte:
Un seul danger, une répartition 5-2 des ♣. N'ayant plus qu'une seule tenue à ♣ et devant rendre peut-être deux fois la main à ♥ et à ♠, Sud doit jouer ses couleurs dans un ordre précis. En jouant ♠ vers la Dame dès la deuxième levée, Sud assure pratiquement son contrat. Si Ouest prend pour rejouer ♣, Sud réalisera au moins deux ♠, deux ♣, deux ♦ et au moins trois ♥. Si Est prend de l'As pour rejouer ♣, Sud prend au deuxième tour et se rabat sur l'affranchissement des♥. Si, par accident, Ouest possède le Roi ♥ quatrième et cinq ♣, Sud devra se contenter de trois levées à ♥ et devra tenter l'impasse au Valet ♠ pour trouver sa neuvième levée.

Remarque: en commençant par jouer sur les ♥, si Est prend pour rejouer ♣, le contrat chute avec l'As ♠ en Ouest.

Principe à retenir:
Quand vous avez deux couleurs à affranchir, faites sauter en premier la reprise possible de la main dangereuse.

EXERCICES

TESTEZ VOS ENCHERES

Le choix de l'intervention:

1

♠ A V 3
♥ A V 9 8 3
♦ 6 2
♣ R 10 4

S	O	N	E
			1♦
?			

2

♠ A V 10 7 3
♥ 7
♦ 8 2
♣ A R 10 8 3

S	O	N	E
	1♦		1♥
?			

3

♠ A D 10 9 8 2
♥ 6 2
♦ D 10 6 4
♣ 4

S	O	N	E
			1♥
?			

4

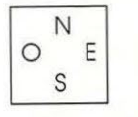
♠ 10 8 4 3
♥ A
♦ A 8 4 2
♣ A D 7 3

S	O	N	E
			1♣
?			

TESTEZ VOTRE JEU DE LA CARTE

5

♠ 3 2
♥ 10 2
♦ 8 7 5 2
♣ A R 6 4 2



♠ A D V
♥ A V 5 3
♦ A D 6
♣ 10 5 3

Est a ouvert les enchères par 1♠. Vous jouez 3SA sur l'entame du 5♠.

6

♠ R V 7 4
♥ A 8 7 5 3
♦ A 3
♣ 4 2

N
O E
S

♠ A D 10 3 2
♥ 4
♦ 7 5
♣ A R D 9 8

Match par quatre, vous jouez 6♠ sur l'entame du 5♠.
Cette donne difficile s'est présentée lors d'un match de Coupe de France 89.

Solutions page 99

FREDDY SALAMA ET PHILIPPE SOULET

UN CHAMPION DES 144 CASES

L'EX-CHAMPION DU MONDE MARCEL DESLAURIERS NOUS A QUITTE AU MOIS DE SEPTEMBRE 88. IL DEBUTA A L'AGE DE 14 ANS SUR LES 144 CASES ET REMPORTA DE NOMBREUSES FOIS LE TITRE DE CHAMPION DU MONDE SUR LE DAMIER CANADIEN. IL DEFIA ALORS LES JOUEURS EUROPEENS SUR LE JEU INTERNATIONAL AFIN DE DEMONTRER LA SUPERIORITE DE SON JEU SUR LE NOTRE. IL S'EMPARA DU TITRE EN 56, MAIS DUT S'INCLINER EN 58 DEVANT KOUPERMAN, LE ROULEAU COMPRESSEUR SOVIETIQUE, SUR LE SCORE DE 22-18. UNE AUTRE EPOQUE COMMENÇAIT ALORS AVEC L'ARRIVEE DES SOVIETIQUES DANS L'ARENE INTERNATIONALE... SA DERNIERE APPARITION EUT LIEU LORS DU CHAMPIONNAT DU MONDE EN 72. VOICI UN APERÇU SIGNIFICATIF DE SON JEU BRILLANT.

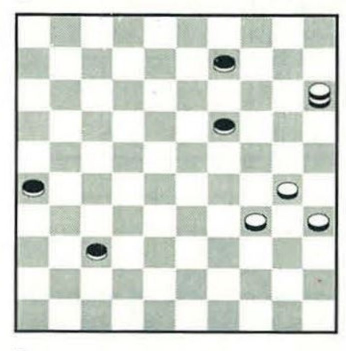
CODIFICATION DE LA GRILLE

	1		2		3		4		5
6		7		8		9		10	
	11		12		13		14		15
16		17		18		19		20	
	21		22		23		24		25
26		27		28		29		30	
	31		32		33		34		35
36		37		38		39		40	
	41		42		43		44		45
46		47		48		49		50	

Au début de la partie, les pions noirs sont placés sur les cases 1 à 20, et les pions blancs sur les cases 31 à 50.

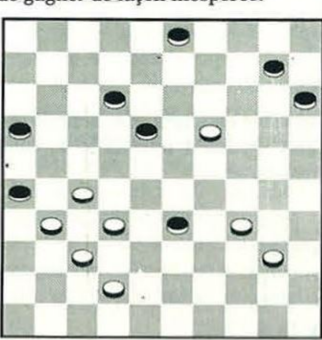
EXERCICES

Un quatre contre quatre qui semble nul mais une surprise désagréable attend les Noirs. Laquelle?



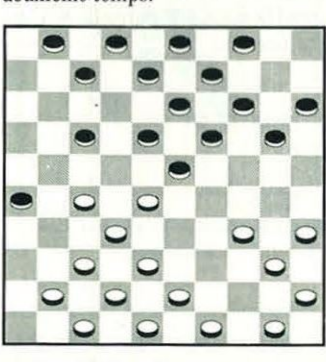
1 *Les Blancs jouent et gagnent*

Dans une position précaire, la tactique va permettre à Deslauriers de gagner de façon inespérée.



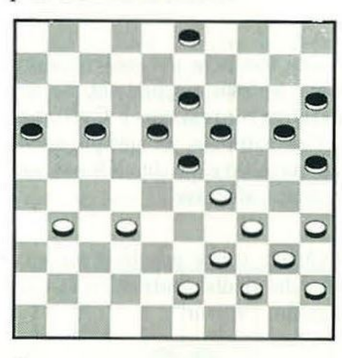
2 *Les Blancs jouent et gagnent*

La clé de la combinaison se situe au deuxième temps.



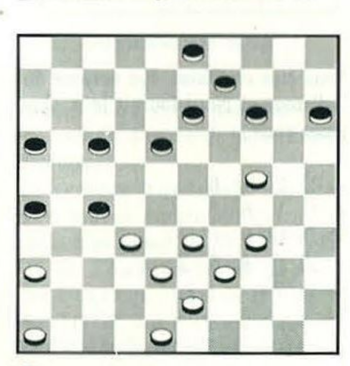
3 *Les Blancs jouent et gagnent un pion*

L'idée consiste à faire parvenir un pion blanc sur la case 21.



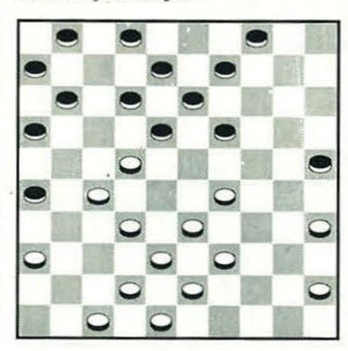
4 *Les Noirs jouent et gagnent*

Deslauriers (Noirs) pouvait également se révéler redoutable stratégiquement. Comment profite-t-il du non-développement du pion 46 et de l'absence de pion de base à 49?



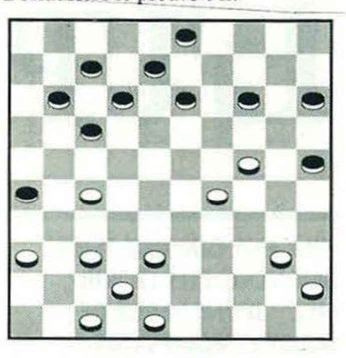
5 *Les Noirs jouent et gagnent*

En mettant un pion à 22, les Blancs ont creusé leur tombe. En forçant quelques coups, Deslauriers parviendra à faire Dame, qui après capture, lui permettra de rester avec un pion de plus.



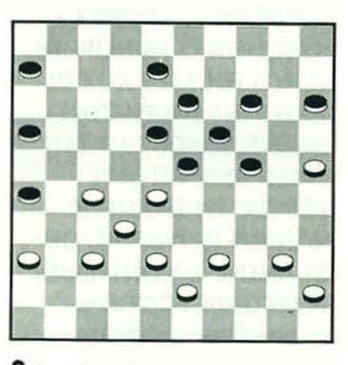
6 *Les Noirs jouent et gagnent un pion*

L'occupation simultanée des cases 22 et 24 va se révéler désastreuse pour les Blancs. Comment Deslauriers le prouve-t-il?



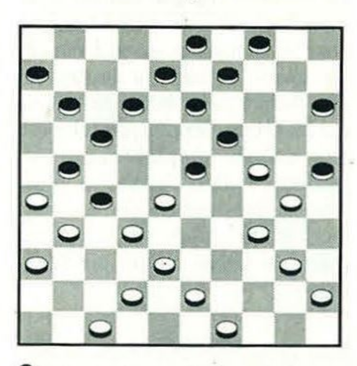
7 *Les Noirs jouent et gagnent un pion*

Sa combinaison la plus célèbre. Il l'a exécuté face à Kouperman pendant la 14e partie du match de championnat du monde 1958. Cette combinaison porte désormais son nom.



8 *Les Noirs jouent et gagnent*

Cette combinaison très profonde et originale est un exemple très révélateur de la vision du canadien. Elle provient d'une analyse d'une partie Sy-Roozenburg. Il mit une minute seulement pour la trouver.



9 *Les Noirs jouent et gagnent*

Solutions page 99

LUC GUINARD

L'UPPERCUT

CELA FAIT QUELQUE TEMPS QUE VOUS ETES LE "KIBBITZ"* D'UNE PARTIE DE TAROT ET VOUS VOUS DECIDEZ A FAIRE VOS PREMIERS PAS. DES LORS, VOUS VOUS TROUVEZ CONFRONTE A QUANTITE DE SITUATIONS INSOLUBLES, TANT EST GRAND VOTRE SOUCI DE NE POINT TROMPER VOS PARTENAIRES. ADOPTEZ DONC DEJA CE PRINCIPE DE BASE: A TOUS LES JEUX DE CARTES QUI NECESSITENT UN QUELCONQUE AFFRANCHISSEMENT, ON DOIT "FORCER" EN TROISIEME POSITION ET, PARFOIS, ON EST AMENE A "CONTRIBUER EN SECONDE POSITION.

L'uppercut consiste en un maniement d'atouts destiné à promouvoir chez un défenseur un atout inférieur à celui détenu par le preneur en obligeant ce dernier à couper de cet atout supérieur.

Le néophyte répugne souvent à se "sacrifier", car cette notion demeure pour lui un mystère et son doute est légitime s'il ne parvient à concevoir que chaque camp doit encaisser ce qui lui est dû. Mais l'uppercut n'est pas qu'une simple preuve de confiance dans le cadre d'un concept d'obéissance. Ce consentement mutuel, fondé sur la logique, doit devenir un réflexe systématique.

Bien entendu, chaque règle souffre des exceptions régies par le bon sens, mais ce processus d'échange, loin d'être une mode, demeure un axiome efficace s'intégrant parfaitement à la coordination défensive.

Faire obstacle au contretemps d'une surlevée n'appartient pas au domaine conventionnel. C'est une action naturelle, en quelque sorte un paradoxe où la défense se montre... offensive!

*Kibbitz: terme populaire au jeu, issu du yiddish autrichien et qui signifié... "voyeur"!

EXERCICES

Le preneur est en Sud.

1
Vous êtes en Ouest. Est entame du 7 d'atout et Nord fournit le 9. Que jouez-vous?

A 21 17 10 6
♠ C V 6 3
♥ D 10 8
♦ 10 9 6 5 2
♣ 9 7

2
Vous êtes en Ouest. Est entame du 4 d 'atout et Nord fournit le 8. Que jouez-vous?

A 18 14 1 Ex.
♠ V 5 4 2
♥ R 6 2
♦ 10 3
♣ C 6 5 3 2

3
Vous êtes en Ouest. Est entame du 6 d'atout et Nord fournit le 13. Que jouez-vous?

A 10 8 1 Ex.
♠ C 9 5 3
♥ 10 6 5 2
♦ D V 5 4
♣ 10 7

4
Vous êtes en Nord. Est entame du 3 d'atout. Que jouez-vous?

A 20 19 10 4
♠ V 3
♥ 9 8 7 6 5
♦ D 9 7
♣ C V 6 2

5
Vous êtes en Ouest. Est entame du 4 ♦ et Nord fournit le 8. Que jouez-vous?

A 14 11 10 7
♠ V 9 8 7 6
♥ 10 8 7
♦ C 10 2
♣ D 6 5

6
Vous êtes en Ouest. Est entame du Valet ♣, Nord fournit le 4. Que jouez-vous?

A 17 4
♠ 5 3
♥ C 10 9 7 6 2
♦ V 10 8 2
♣ R 6 5 2

7
Vous êtes en Ouest. Sud coupe l'entame à ♠ de Nord. Ce dernier prend la main à ♥ et rejoue ♠. Que jouez-vous?

A 17 13 12 10
♠ 8
♥ 7 6 5
♦ R 10 5 2
♣ C V 9 7 5 2

8
Vous êtes en Ouest. Est entame du 2♥ et Nord fournit le 5. Que jouez-vous?

A 16 12 11 8 7
♠ 7
♥ R 10 9
♦ V 9 7 5 2
♣ C 6 5 4

9
Vous êtes en Nord. Est entame du 2 d'atout. Que jouez-vous?

A 16 8 1
♠ 10 9 8 7 6
♥ C 4 3 2
♦ V 10 9
♣ D C 8

10
Vous êtes en Ouest. Est entame du 8 ♠ et Nord fournit le 2. Que jouez-vous?

A 17 12 6 4
♠ 9 4 3
♥ 10 9 7
♦ D 6 3 2
♣ D 9 4 2

REGLEMENT OFFICIEL

Le règlement officiel sera adressé gracieusement aux lecteurs de J&S, sur simple demande, accompagnée d'une enveloppe timbrée à: Fédération Française de Tarot, 4, cours de Verdun, 69002 Lyon.

Solutions page 100

EMMANUEL JEANNIN-NALTET
ET PATRICK LANCMAN

L'OUVERTURE PERPENDICULAIRE (1)

APRES L'OUVERTURE DIAGONALE (J&S N° 56 ET 57), VOICI LE DEBUT DE L'ETUDE DE L'OUVERTURE PERPENDICULAIRE.

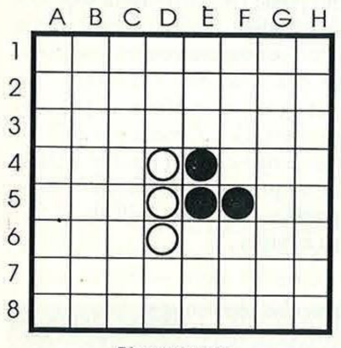


Diagramme 1: l'ouverture perpendiculaire

Le coup 1 a été (arbitrairement) joué en F5, et le coup 2: D6 constitue l'ouverture perpendiculaire, qui est à peu près autant jouée que la diagonale (2: F6). Toutefois, dans certains pays, les joueurs adoptent massivement la diagonale (au Danemark, par exemple), alors qu'ailleurs, comme en Italie, ils préfèrent la perpendiculaire. Blanc dispose alors de cinq coups légaux. Pendant longtemps, seul le coup 3: C5 a été régulièrement joué, et c'est celui que nous étudierons aujourd'hui. Récemment, de nombreux joueurs ont adopté 3: C4 ou 3: C3 que nous verrons le mois prochain.
Sur 3: C5, Blanc répond classiquement 4: F4 et Noir 5: E3 conduisant à la position du diagramme 2.

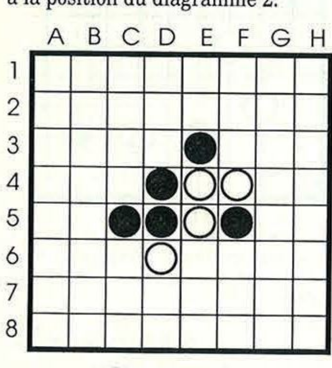


Diagramme 2

Le coup 6: C4 est réfuté par 7: E6 qui installe Noir au centre et laisse Blanc en difficulté.
Sur 6: D3, Noir peut répondre 7: E6 ou 7: F3. Sur 6: F6, Noir réplique 7: E6. Dans la grande majorité des cas, c'est le coup 6: C6 qui est joué.

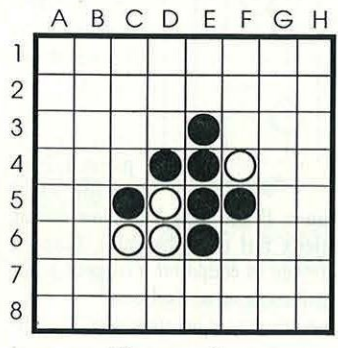


Diagramme 3

Noir peut alors jouer 7: E6 (diagramme 3). Blanc répond 8: F7 pour enlever à Noir son coup tranquille en C4 et Noir a le choix entre le plus classique 9: E7 pour essayer de récupérer un accès à C4 ou le plus surprenant 9: D7 qui laisse à Blanc trois pions mal disposés.
Le coup 7: F3 a été, un temps, adopté par l'Américain Shaman, mais est un peu tombé en désuétude.
En fait, le coup 7 standard après 6: C6 est 7: D3 (diagramme 4).

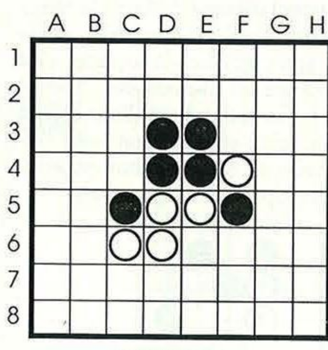


Diagramme 4

Sur le coup 8: F3, systématiquement joué par Paul Ralle au championnat du monde 1984, Noir peut répondre 9: E6 ou 9: G4.
Le coup 8 le plus joué est 8: F6 appelé la "Rose" du nom du champion américain Brian Rose. La partie se poursuit presque invariablement par 9: E6 et 10: D7 (pour empêcher Noir de jouer en C4). La plupart des ouvertures perpendiculaires où Noir choisit de jouer 3: C5

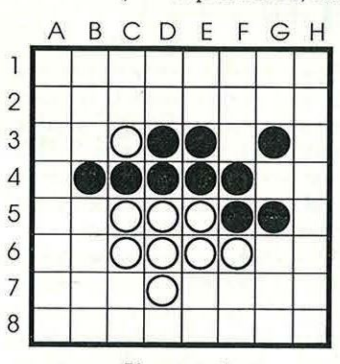


Diagramme 5: la "Rose"

conduisent à cette position (diagramme 5). A partir de là, les suites divergent.
La variante "Greenberg" (du nom d'un joueur américain qui avait battu Rose ainsi) 11: E7, 12: C7, 13: C4, 14: F3 a été délaissée au profit des deux coups 11: G3 ou 11: G4.
Sur 11: G3, une suite classique est 12: C4, 13: G5, 14: C3 et 15: B4. On atteint alors la position du diagramme 6. Blanc peut poursuivre par 16: B3, 17: B5 ou bien par 16: E2, 17: B5, 18: D2. Cette dernière variante a été baptisée "Brightstein" du nom de ses deux inventeurs anglais Brightwell et Feinstein.
Sur 11: G4, Blanc peut jouer la même chose, mais après 12: C4, 13: G5, 14: C3, Noir peut jouer 15: F6 (diagramme 7) amorçant une variante "tournante" 16: D2, 17: E7, 18: F2.

Diagramme 6

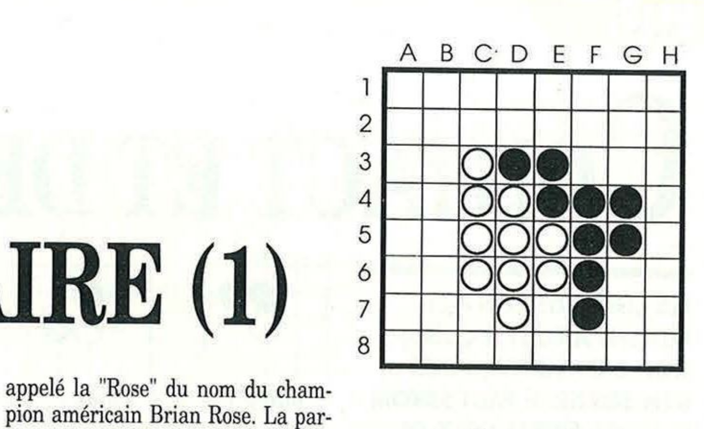
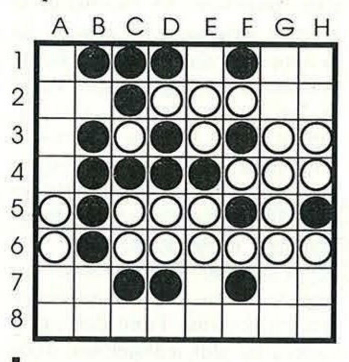


Diagramme 7

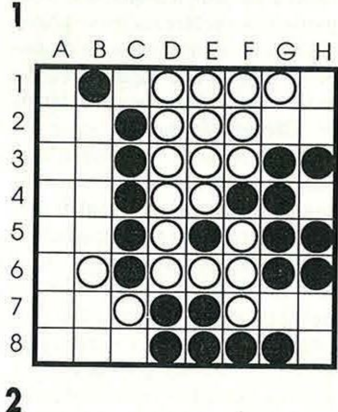
Cette variante semble meilleure pour Noir s'il joue 13: G6 (coup adopté par le Japonais Murakami) au lieu de 13: G5. Mais, dans ce cas, Blanc peut aussi répondre 14: G5 ou 14: H6. Enfin, sur 11: G4, Blanc peut éviter la variante précédente en jouant 12: G3. Après 13: G6, Blanc peut répondre 14: F3 ou 14: H3.

EXERCICES

Dans les deux positions suivantes, Blanc joue et prend un coin en trois coups.



1



2

Solutions page 100

MARC TASTET

CONTACT ET DEVELOPPEMENT

LES COUPS DE CONTACT MENENT A TOUT A CONDITION D'EN SORTIR. POUR S'EN SORTIR, IL FAUT SAVOIR D'ABORD QUE LE COUP DE CONTACT A, D'UNE MANIERE GENERALE, UNE FONCTION DEFENSIVE: ATTAQUER EN S'APPUYANT SUR UNE PIERRE *POUR SE STABILISER* OU *FORCER UNE SEQUENCE* (OU UNE AUTRE, CELA DEPENDRA DU CHOIX DE L'ADVERSAIRE, QUI N'EST PAS OBLIGE DE RENTRER DANS VOS PLANS). LE TOUT EST DE S'ARRETER QUAND L'OBJECTIF EST ATTEINT ET DONC DE L'AVOIR CLAIREMENT EN TETE.

La première chose attendue est la réponse de l'adversaire. C'est un truisme, mais cela fait apparaître une fonction importante du coup de contact: il est souvent, aussi, un coup "pour voir". En fonction de la réaction adverse, il est possible de se faire une religion. D'une certaine manière, il est toujours satisfaisant de forcer une réponse; celui qui répond dévoile ainsi ses batteries, et celui qui a forcé la réponse dispose du choix. C'est un des aspects les plus difficiles du go et les professionnels, en particulier, ont une sainte horreur d'être forcés à une réponse. Je me souviens personnellement, comme l'une des expériences les plus marquantes, d'une partie jouée contre un jeune professionnel, de sa réaction à un de mes coups (le seul bon sans doute); il a murmuré, visiblement décontenancé *"Kikashi"*, en français *"coup forçant une réponse"*. Ce coup n'avait pas une incidence définitive sur l'issue de la partie, cela voulait dire simplement que j'avais marqué un point, que sur cet échange, c'était moi qui dirigeais les opérations et non lui, et à ce moment précis, c'était ce qui comptait le plus, pour lui, et, par ricochet, pour moi.

Figures 1 et 2. Les réponses directes normales à un coup de contact sont étonnamment peu nombreuses; il y en a deux: soit renforcer la pierre

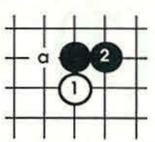


figure 1 figure 2

attaquée (2 ou **a** de la figure 1), soit affaiblir la pierre adverse en lui enlevant une liberté (2 ou **a** de la figure 2). Dans les coins et sur les bords, il y a en plus une notion de haut et bas, ce qu'on va voir dans l'exemple suivant.

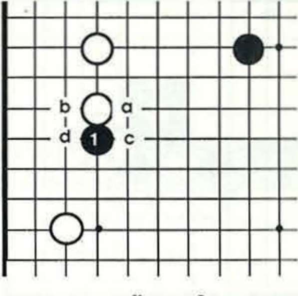


figure 3

Figure 3. En réponse au coup de contact 1, Blanc a quatre possibilités, de **a** à **d**; **a** et **b** correspondant à la figure 1 et **c** et **d** à la figure 2. Mais là, il est également important de choisir entre les réponses hautes, **a** et **c** ou basses, **b** et **d**; les développements possibles sont évidemment très nombreux, mais par exemple, si Blanc répond **a** ou **b**, Noir peut se contenter d'avoir forcé l'échange et laisser la position en plan pour un certain temps; il lui faut, en général répondre immédiatement aux coups **c** et **d** qui exercent sur la pierre 1 une pression directe.

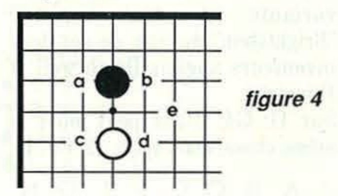


figure 4

Figure 4. Deux pierres se font face et sont par conséquent, relativement instables. Si Blanc veut se stabiliser il jouera **a** ou **b**. Si Noir veut se stabiliser, il choisira entre **c** et **d.** Là aussi les notions de haut et bas interviennent clairement.

Mais s'ils ne veulent pas se stabiliser, ils lorgneront plutôt, l'un et l'autre, vers le point **e**, laissant la pierre adverse faible. Il restera à l'autre la possibilité de jouer un coup de contact pour se stabiliser: **a** pour Blanc et **c** pour Noir, les coups **b** et **d** ayant ainsi disparu naturellement, en cours de route, de la circulation.

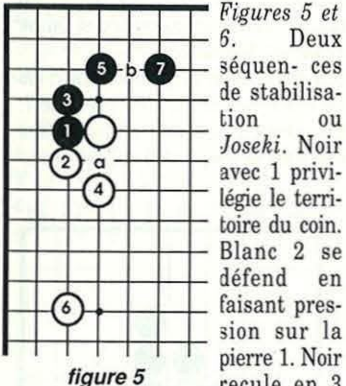


figure 5

Figures 5 et 6. Deux séquences de stabilisation ou *Joseki.* Noir avec 1 privilégie le territoire du coin. Blanc 2 se défend en faisant pression sur la pierre 1. Noir recule en 3 (sinon Blanc joue 3 et Noir aurait mieux fait de s'abstenir). Blanc 4 protège la coupe en **a** (il peut jouer également en **a**, d'ailleurs).

Les pierres d'origine sont stabilisées, mais pas les positions. Pour prévenir un coup blanc en **b** qui le confinerait dans le coin, Noir joue 5, qui lui assure:

1. un territoire d'une quinzaine de points dans le coin,

2. une position très solide et quasi inattaquable,

3. un droit de regard important sur le bord Nord,

4. la possibilité d'attaquer les trois pierres blanches. Blanc joue 6 pour prévenir cette dernière éventualité, et s'assurer lui-même une position solide sur le bord Ouest. S'il veut prendre l'initiative, il arrête la séquence après 2, se satisfaisant momentanément de forcer la réponse en 3. C'est possible, parce qu'après tout dans la séquence, c'est Noir qui est "demandeur". Après 4 et 5, l'investissement Blanc devient trop lourd et Blanc doit jouer l'extension en 6. Le résultat est satisfaisant pour les deux couleurs.

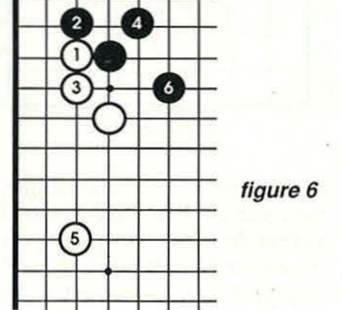
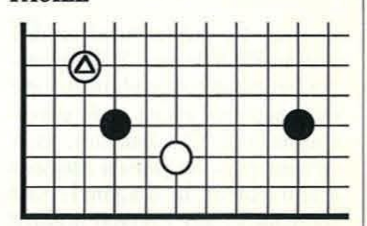


figure 6

Figure 6. Là, c'est Blanc qui prend l'initiative de la stabilisation. Notez la similitude des réactions noires et blanches (par rapport à la figure 5). La différence principale est qu'il n'y a de territoire pour personne dans le coin, mais plutôt deux positions également solides. Noir peut éventuellement ne pas répondre (dans certains cas) au coup 1, et suspendre la séquence après 4 (ne pas répondre à 5). Notez aussi que celui qui prend l'initiative de la séquence se stabilise d'abord, dans les deux cas. Il n'attaquera ensuite qu'en cas de désertion de l'adversaire. Et, bien sûr, l'adversaire a un peu plus de choix. Soit il considère qu'il n'a rien à reprocher au résultat final de la séquence, soit il choisit de prendre l'initiative ailleurs, à tort ou à raison.

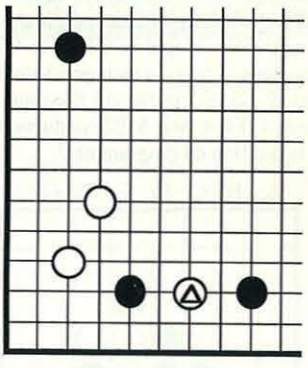
EXERCICES

FACILE



1 *Blanc vient de jouer* ◬. *Comment Noir doit-il réagir pour stabiliser sa pierre de coin?*

DIFFICILE



2 *Blanc avec* ◬ *vient d'envahir la formation noire. Comment Noir peut-il stabiliser sa pierre de coin?*

Solutions page 100

PIERRE AROUTCHEFF

EVITER LE GAMMON

A PARTIR DE CETTE RUBRIQUE, NOUS ALLONS, SUR PLUSIEURS NUMEROS, EXPLIQUER LES PRINCIPES QUI REGISSENT LES FINS DE PARTIE. NOUS COMMENÇONS ICI PAR UNE SITUATION COURANTE ET TRES IMPORTANTE: LE CAS OU L'UN DES DEUX ADVERSAIRES SAIT QU'IL VA PROBABLEMENT PERDRE LA PARTIE, MAIS DOIT CHERCHER A EVITER DE PERDRE "GAMMON"...

Pour commencer, un petit rappel des règles:

• Si un joueur a sorti tous ses pions alors que l'adversaire a encore au moins un pion attardé dans le jan intérieur du vainqueur, il remporte une partie triple (ou backgammon).

• Si un joueur a sorti tous ses pions, alors que l'adversaire n'en a pas encore sorti un seul, il remporte une partie double (ou gammon).

• Si un joueur a sorti tous ses pions mais que l'adversaire en a déjà sorti au moins un, il remporte une partie simple.

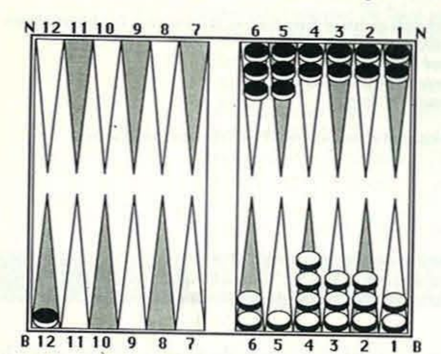
• Un joueur ne peut commencer à sortir ses pions que s'il les a, au préalable, tous ramenés dans son jan intérieur. On considère qu'un pion peut être sorti quand on peut le déplacer jusqu'à un point imaginaire (point 0) situé au-delà du point 1.

Il faut donc un 6 pour sortir un pion situé au point 6, un 5 pour sortir un pion situé au point 5, etc.

Cependant, si l'on n'a plus de pion au point 6, on peut alors utiliser les 6 pour sortir des pions du point 5, et ainsi de suite...

Par exemple, dans le diagramme ci-dessous:

C'est à Blanc de jouer: il peut commencer à sortir ses pions, car ils sont tous dans son jan intérieur; ce qui n'est pas le cas pour Noir, qui doit encore ramener son pion en B12 avant de pouvoir sortir.



Quel que soit le jet tiré par Blanc, il va pouvoir sortir des pions, puisqu'il en a au moins un sur chaque case; ce n'est cependant pas une obligation. Il peut choisir d'effectuer un mouvement dans son jan plutôt que de sortir.

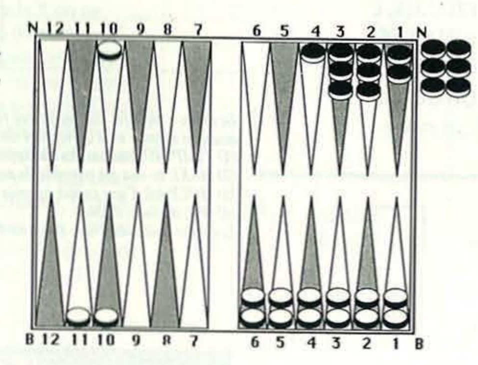
- S'il fait 5-3, il peut sortir son pion de la case 5 et un pion de la case 3; il peut aussi, avec le 3, jouer B4B1 plutôt que de sortir.
- S'il fait 6-6, il doit sortir ses deux pions de la case 6, puis, comme il n'a plus de pions à la case 6, sortir le pion de la case 5, et ensuite sortir un pion de la case 4, car il n'a plus de pions sur les cases supérieures.
- De même, s'il fait 5-5, il jouera B6B1×2, sortira le pion de la case 5 et un pion de la case 4. Si, par ailleurs, Noir avait encore des pions dans le jan intérieur blanc, et qu'il frappe Blanc durant la phase de sortie, ce dernier ne pourrait plus sortir de pion tant qu'il n'aurait pas rapatrié son pion frappé jusque dans son jan intérieur.

COMMENT ESSAYER D'EVITER UN GAMMON

Principes généraux:

Vous savez maintenant que, pour éviter un gammon, il vous faut avoir sorti un pion avant que l'adversaire n'ait sorti tous les siens: il faut donc ramener le plus vite possible tous les pions dans votre jan intérieur, et donc utiliser à 100% vos dés pour ramener les pions extérieurs, sans vous occuper de ce qui se passe dans votre jan (sauf dans certains cas exceptionnels traités plus loin).

Par ailleurs, vous devrez vous efforcer, à chaque fois que c'est possible, d'utiliser vos dés pour faire changer vos pions de jan. En effet, quand un pion est dans votre jan extérieur, il peut suffire d'un seul dé pour le faire entrer dans le jan intérieur; quand il est plus loin (à plus de 6) il faut deux dés.



Blanc joue 5-3

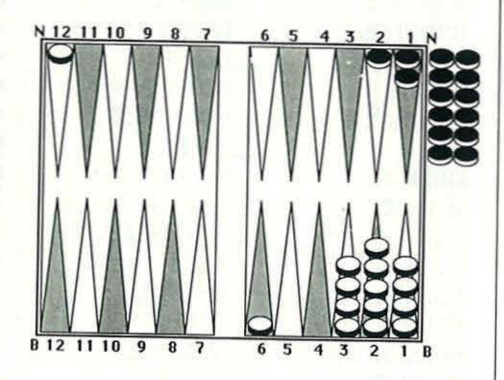
Il faut jouer N10B12 pour changer de jan et se mettre à un 6 direct du jan intérieur, et B11B6 pour rentrer un pion sans perdre un seul point des dés jetés (B10B5 ferait perdre un point).

Par ailleurs, de même que l'entrée dans le jan intérieur doit se faire sans perdre de temps (il suffit d'arriver sur la case 6), le changement de jan doit, lui aussi, être le plus efficace possible: utilisez de préférence un 1 ou un 2 pour changer de jan, plutôt qu'un 5 ou un 6.

S'il ne reste qu'un coup à jouer:

C'est l'exception signalée plus haut: là, vous ne devez pas systématiquement tout jouer avec les pions extérieurs sans vous préoccuper de ce qui se passe dans le jan intérieur:

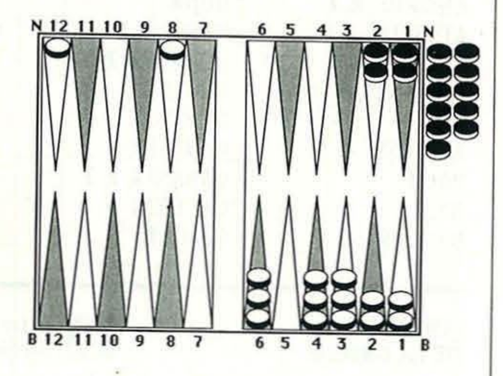
- Si vous êtes près de rentrer tous vos pions, mais que des cases du jan intérieur soient vides, *dénombrez précisément les cas défavorables*, de manière à trouver le bon mouvement.



Blanc joue 6-1

Si vous jouiez N12B6, conformément aux principes généraux, 5-4 au coup suivant (s'il y a un coup suivant...) ne vous ferait pas sortir de pion; pour être sûr de sortir un pion quoi qu'il arrive, jouez N12B7-B6B5.

- Si vous êtes assez loin, au contraire, *dénombrez les cas favorables*: autrement dit, jouez de manière à vous laisser le maximum de gros doubles qui fassent sortir un pion.



Blanc joue 3-1

En jouant N8N12, on n a aucun dé favorable; on en a un (6-6) en jouant N12B12-N8N11, et deux (6-6 et 5-5) en jouant N8N9-N12B10.

Parfois aussi, s'il vous reste deux coups, un dénombrement des cas favorables vous amènera à jouer des mouvements spéciaux.

BENJAMIN HANNUNA

RALLONGEZ 89 (suite)

VOICI LA SUITE DE NOTRE PRÉSENTATION DES NOUVEAUX MOTS LES PLUS UTILES DU P.L.I. 89...

Dans les deux rubriques précédentes, nous avons listé les nouveautés parmi les rallonges initiales en une lettre; voyons maintenant les nouvelles rallonges finales en une lettre:

ABOUTI**E**
ACERE**R, Z**
ACIDULE**R, Z**
AGAMI**E**
AGNAT**E**
AICHE**E, R, Z**
AIR**A**
AIRE**R, Z**
ALAISE**E**
ALLURE**E**
ALUMINE**E, R Z**
ALUN**A, E**
AMBIANCE**R, Z**
ANEMIANT**E, S**
ANIMAT**O**
ANTEPOSE**R, Z**
APLOMB**A, E**
ARA**C**
ARAC**K**
ARCADIE**N**
ARCHE**E**
ARETIER**E**
ARE**U**
AROL**E**
ARONDE**S**
ARRERAGE, **A, E, R, Z**
ARRIERE, **R, Z**
ATTRAIT**E**
AUGE**E**
AVALANT**E, S**
AXE**L**
AZIMUT**E**
BAIL**E**
BAL**E**
BANCO**S**
BAR**D**
BARRE**L**
BATTE**E**
BEAU**F**
BEGAYANT**E, S**
BEQUET**A, E**
BER**K**
BEUR**K**
BIAISE**E**
BIPENNE**E**
BISE**E**
BISTRE**R, Z**
BIT**E**
BLEUTE**R, Z**
BLONDE**L**
BOCARD**A, E**
BOSCO**T**
BOULANGE**E**
BRETTE**E, R, Z**
BRINGUE**E, R, Z**
BRONZANT**E, S**
BROUT**S**
BROYAT**S**
BRUI**E**
BU**G, N**
BULLE**E**
BUN**A**
BUSE**E, R, Z**
BUSQUE**R, Z**
BUSTIER**E**
BUVANT**S**
CABALE**R, Z**
CABANE**E, R, Z**
CACHER**E**
CAJOU**S**
CAL**F**
CAMP**O**
CANTINE**R, Z**
CANULANT**E, S**
CAPOTE**E**
CARAMEL**E**
CARDIA**L**
CARIANT**E, S**
CARMIN**S**
CARTE**E, Z**
CASEMATE**R, Z**
CASH**S**
CATCH**A, E**
CENDRE**R, Z**
CLAQUE**T**
COCOTTE**R, Z**
COIFFANT**E, S**
COI**R**
COIT**A**
COITE**R, Z**
COMMUNIE**E**
CONCRETE**E, R, Z**
CONQUE**T**
COQUET**A, E**
CORDIER**E**
CORRELAT**S**
COTRE**T**
COUTANT**S**
COUVRANT**S**
CRADO**T**
CRASH**A, E**
CRAWLE**E**
CROC**O**
CUMULE**T**

... à suivre

CODIFICATION DE LA GRILLE

lettre double — lettre triple — mot double — mot triple

? joker

La position d'un mot sur la grille est déterminée par une lettre codifiée de A à O, et un nombre de 1 à 15. Si la lettre est indiquée d'abord, le mot est placé horizontalement; par contre, si c'est le nombre qui est indiqué en premier lieu, le mot est alors placé verticalement.

N.B. - Ne sont admis, dans notre rubrique, que les mots figurant dans la première partie du Petit Larousse illustré 1989 et l'additif de la Fédération française de Scrabble.

ENTRAINEZ-VOUS

Si vous désirez jouer cette partie tirée au Club des Amandiers de Paris, vous utiliserez un cache que vous descendrez d'une ligne au bout de trois minutes (temps de compétition d'un coup). La ligne suivante vous donnera le mot à trouver, la position sur la grille, le nombre de points et le nouveau tirage.

Tirages	Mots trouvés	Positions	Points
T T E E B N U			
T + E E E I S G	ENTUBE	H8	22
I I O L K P R	ETEIGNES	9C	63
I L O P + I N P	KIR	14F	41
A V T I S M G	PILIPINO (1) *	F4	66
G M T + C U A A	AVIS	15H	51
G U + A R N O F	CAMAT	14J	40
A A E H T I Z	GAUFRONS	J2	68
H I A + R A U E	TAPEZ	4D	52
A I R A + A E N	HUEZ	H1	48
A N E + L A D ?	NIERA	K4	28
A O T R H E E	DAN(S)ABLE	12C	82
- R R E M B F I	HATEE	L1	36
M R + R O O C D	FIBRE	B6	30
M + L N S T U U	CORRODA	M8	22
M U L + I M S X	SHUNT	1K	24
L U + ? S M E Y	MAXIS (2) *	E3	56
U E S + ? V D O	MOLY (3) *	12L	48
L E E Q U J W	D(E)VOUES	N3	64
L E E Q U W + O	JE	G3	34
E E L Q O + S L	WU (4)	13B	28
O L E Q	SEL	O8	27
Q O L	AVISE	L14	13
	LOT	N12	6
	TOTAL		953

Le signe - signifie que les lettres restantes du tirage précédent ont été éliminées. Les lettres placées avant le signe + sont le reliquat du tirage précédent.
(1) PILIPINO: langue des Philippines (on dit aussi Tagalog).
(2) MAXI: ce mot est variable de par le règlement (comme mini).
(3) MOLY: ail d'une espèce appelée aussi ail doré.
(4) WU: dialecte chinois.
Les mots marqués d'une étoile sont apparus dans l'édition 89 du Petit Larousse Illustré.

LE COIN DU STRATEGE

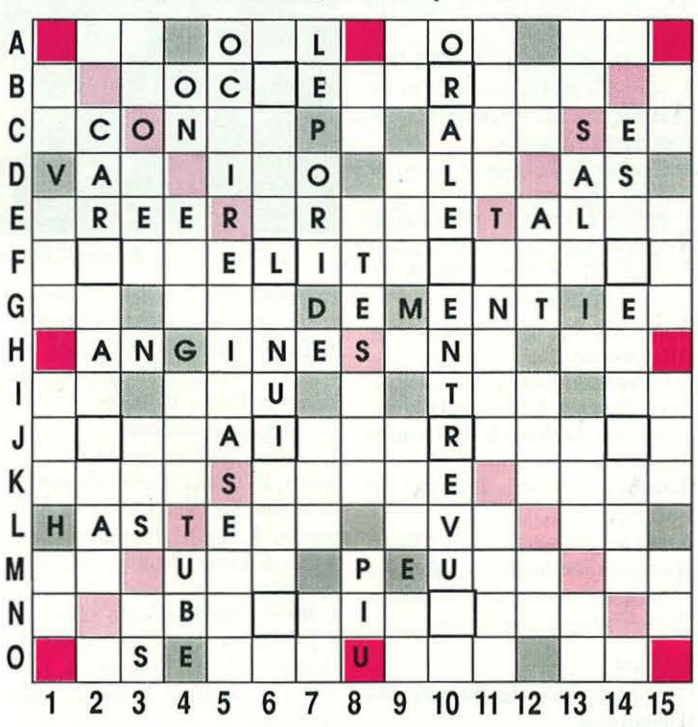
Vous allez, dans cette partie, prendre la place de Bernard Caro, dans le match qui l'opposait en seizième de finale de la Coupe de France 1989, à J.-F. Lachaud.

A chaque coup, le mot joué par Lachaud vous est donné, et vous devez réfléchir avec les lettres de Caro.

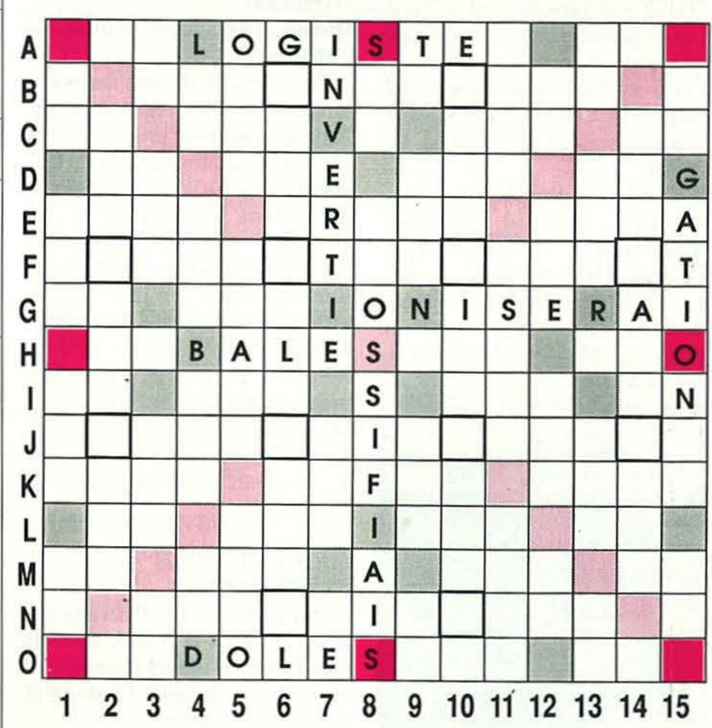
LACHAUD	Cumul	CARO	Cumul
1. JAINS, H4, 40	40	POSENTZ TOPAZES, 5E, 72: comme en duplicate.	72
2. FEZ, I3, 28	68	N+AHLHGU HUI, 6F, 31: on joue le coup le plus cher car il présente l'avantage de fermer; avec ces lettres, s'il n'y avait pas eu plus de 15 points, on aurait probablement rejeté les 2H.	103
3. Change 2 lettres	68	AGHLN+OU SHOGUNAL, 8H, 89: le jackpot; c'était pratiquement le seul scrabble qu'on pouvait tirer	192
4. TONDRA(I)S, M6, 72	140	TIUIRAV JETAI, 4H, 28: Caro n'a pas vu le bon coup: VOITURAI, J7, 65!	220
5. TEK, J4, 32	172	IRUV + IRF FUR, 3L, 17: c'était le bon mot, mais il fallait le jouer en L12 pour 22	237
6. DUT, M2, 17	189	IIRV+BAS VIBRA, 11I, 20: VIBRA(I), 12H, 28 est meilleur et probablement VIBRA(I)S pour 30 est encore supérieur: on marque 2 points de plus en bouchant le L de SHOGUNAL	257
7. change 3 lettres	189	AIS+ESOM SOMALIES, O4, 60: ISOLAMES est meilleur car il bouche partiellement le S de TONDRA(I)S; MOISASSE pour 62 ouvre un peu trop.	317
8. TRADUITS, 13F, 62	251	GEEILNR GALE, H12, 21: aucun autre coup ne ferme, et on garde un excellent reliquat: EINR	338
9. MIEUX, J10, 39	290	EINR + OLS IN, N11, 15: il vaut mieux jouer IL, N11, 15, pour garder ERONS (mieux que EROLS) et surtout ne pas laisser YIN pour 64...	353
10. QUEUE, 15D, 20	310	ELORS + WM WU, E14, 11: vite, c'est le dernier U!	364
11. VICE, 7D, 19	329	ELOMRS+B COMBLE, E7, 22: il ne reste que des bonnes lettres, le Y et un joker, et l'adversaire cherche sûrement à scrabbler; COMBLE bloque le I et partiellement le triple (on peut aussi jouer BROME en 12B pour 18)	386
12. VA(R)LOPEE, D7, 74	403	RS+NELNI IN, D12, 16: si l'adversaire a le Y, on ne peut pas l'empêcher de faire 64 au moins; or, il a 70% de chances de l'avoir, et, dans ce cas, on a perdu à coup sûr si l'on n'ouvre pas pour essayer de faire un scrabble. De plus, s'il n' a pas le Y, on a, en jouant au moins deux lettres pour ouvrir, toutes les chances de le toucher (et l'adversaire n'est pas obligé d'avoir un scrabble). En conclusion, le coup à jouer est IRA, 8A, 9, qui laisse les meilleures possibilités de scrabble (LIT en E3 donne un peu moins de chances, de même que IRE en 13 ou 14A). ELIT en E3 est aussi envisageable, bien que légèrement moins bon: on a ainsi 30% de chances de tirer le Y; mais même dans ce cas, on risque alors de perdre de quelques points (vérifiez...).	402
13. YIN, N10, 64	467	ELNRS+EC abandon...: on peut remarquer que si l'on avait joué IRA, on scrabblait avec ENCLINES, pour le gain de la partie (ce qui ne prouve rien...).	

LE COUP DE SEPT

Avec la grille ci-dessous, il est possible de trouver sept scrabbles différents avec le tirage CEILRTU (deux mots de huit lettres, deuxx mots de neuf, un mot de de dix, un mot de douze, un mot de quatorze).



LES BENJAMINS



"Faire un Benjamin" consiste à rallonger par trois lettres un mot déjà placé sur la grille, afin de rejoindre une case "mot compte triple". Sur la grille ci-dessus, il est possible de trouver au moins 14 Benjamins. Lesquels?

Solutions page 100

BENJAMIN HANNUNA ET BERNARD CARO

DANS LE RETRO

SCRABBLE
Résultats

■ Tournoi de Sens le 5 février (119 joueurs):
1. Emmanuel Rivalan: 2 855/2 908, **2.** Jean-Michel Guizard, **3.** Franck Pluven, **4.** Tony Chomicki, **5.** Dominique Desforges.

■ Tournoi de Valence le 5 février (131 joueurs):
1. Jean-Yves Costa: 2 695/2 736, **2.** Bertrand Didier, **3.** Jean-Louis Pallavicini, **4.** Bruno Bloch, **5.** Serge Kourotchkine.

■ Tournoi de Arles le 12 février (102 joueurs):
1. Gérard Fardoux: 1 919/1 942, **2.** Annie Rougeot, **3.** Raymond Calvas, **4.** Vincent Leclere, **5.** Emmanuel Bore.

■ Tournoi de Brest le 26 février (50 joueurs):
1. Michel Baron: 2 443/2 649, **2.** Maurice Tombette, **3.** Michèle Leroux, **4.** Francine Roquinarc'h, **5.** Marie-Thérèse Ulliac-Etesse.

DAMES
Coupes UAICF du Damier des Cheminots

Le dimanche 5 mars, le Damier des Cheminots de Noisy-le-Sec a organisé la 33e édition des coupes UAICF à la gare du Nord de Paris. Les 68 participants, qui ont disputé 232 parties représentaient les Clubs de Paris, Rouen, Argenteuil, Issy-les-Moulineaux, Romilly, Maurepas, Paris Aérospatial et Venables.

■ En catégorie Excellence:
1. Luc Guinard (Issy-les-Moulineaux): 15 points, **2.** F. Delhom (Issy-les-Moulineaux): 12,5, **3.** M. Feret (Rouen): 12 points, **4.** M. Desombres (Rouen): 10 points, **5.** M. Wouters (Noisy-le-Sec): 8 points.

■ En catégorie Honneur:


Dames: 33e édition pour les coupes UAICF


Scrabble: 131 joueurs à Valence.

1. Suédois (Noisy-le-Sec): 15 points, **2.** Lamory (Noisy-le-Sec): 12 points, **3.** Duval (Rouen): 12 points, **4.** Ponsar (Paris): 10 points, **5.** Mandien (Paris): 10 points.
En catégorie Promotion:
1. Lankar (Issy-les-Moulineaux): 15 points, **2.** Taquet (Paris): 15 points, **3.** Blondelle (Noisy-le-Sec): 12,5 points, **4.** Huet (Maurepas): 12,5 points, **5.** Royer (Romilly): 10 points
En catégorie Amateurs:
1. Murian (indépendant): 22 points, **2.** Libouroux (Paris): 20 points, **3.** Demarez (Paris): 18 points, **4.** Kail (Paris Aérospatial), **5.** Tierce (indépendant).
Le rendez-vous est déjà pris pour l'année prochaine.

OTHELLO
Quand programmes et humains s'affrontent...

A Pérenchies le 11 mars dernier se tenait un tournoi régional auquel participèrent deux programmes et dix-huit "joueurs humains". Que pensez-vous qu'il en résulta? Les programmes tirèrent à eux la couverture... et les deux premières places! Mais l'affaire est à suivre! Rendez-vous le 17 juin pour le second tournoi régional d'Othello...
1. Skin'Oth: programme de J.-C. Delbarre, **2.** Reversi Challenger: programme de Rexton, USA, **3.** Eric Decoeyère (Marcq-en-Barœul), **4.** Jean-Claude Delbarre (Douai), **5.** Laurent Clusan (club de Pérenchies).

JEUX D'HISTOIRE ET WARGAMES
Championnat de Bretagne à Rennes. Les 4 et 5 mars derniers s'est déroulé le second championnat de Bretagne de jeux d'histoire et wargames à Rennes.
Résultats:

■ Wargames: ex aequo: Nicolas Sers (indépendant, Brest), Patrick Hederman (Enfer et Contre Tout, Rennes)

■ Jeu d'histoire napoléonien: Alain Guenouet (Lanciers de l'Ouest, Nantes)

■ Jeu d'histoire antique médiéval: Dominique Franc (Au Troll farci, Quimper)

■ Meilleur club en moyenne générale: Enfer et Contre Tout (Rennes)

GO
4e tournoi d'Antony

114 participants s'étaient inscrits pour ce 4e tournoi; des Parisiens, des Antoniens, mais aussi des Belges, un Japonais (de Tokyo), deux fidèles participants de Cologne et des joueurs originaires de toute la France. Au total, 20 joueurs en Dan, dont huit 5e Dan. Trois catégories ont été créées: 1er kyu et au-dessus, 2e à 8e kyu et enfin 9e kyu et en-dessous. Un seul joueur réussit le sans faute en première catégorie: Jo, 1er kyu de Paris, qui, selon le règlement fut donc déclaré vainqueur. Les imperfections du règlement ont amené le club d'Antony à pallier les inconvénients du système pour l'an prochain. Il prévoit ainsi de mettre en place un système de score Macmahon (du type championnat d'Europe), c'est-à-dire que les résultats seront subséquents du nombre de victoires additionné au niveau annoncé du joueur.
Résultats:
1re catégorie: **1.** Jo (1er kyu, 5 victoires), **2.** Simonot (1er kyu, 4 victoires), **3.** Roche (3e Dan, 4 victoires), **4.** Yoo (3e Dan, 4 victoires), **5.** Tavan (1er kyu, 4 victoires).
2e catégorie: **1.** Janssens (7e kyu, 4 victoires), **2.** Buron (5e kyu, 4 victoires), **3.** Kergoat (2e kyu, 4 victoires), **4.** Gaschignard (3e kyu, 4 victoires), **5.** Reuuz (5e kyu, 4 victoires).
3e catégorie: **1.** Ghislain (15e kyu, 5 victoires), **2.** Nguyen (12e kyu, 4 victoires), **3.** Debilde (9e kyu, 4 victoires), **4.** Wischnevsky (17e kyu, 4 victoires), **5.** De Sloover (14e kyu, 4 victoires).

DAMES
Championnat de Normandie

Le 30 janvier se déroulait à Chartres les finales de ce championnat. Chez les jeunes, Yann Mazery (Le Mans) et O. Huguet (Chartres) se sont qualifiés pour participer au championnat de France à Questemberg (du 2 au 9 avril). En série Promotion, R. Héry (Chartres) remportait le titre devant M. Durand (Le Mans) et Mme Buée (Sotteville) et dans la série Honneur, G. Sannier (Rouen) enlevait le titre pour la 10e fois, devant P. Desombres (Rouen) et J.P. Farcy (Le Mans). Seule la série Honneur a donné lieu à une bagarre incertaine, mais à la 10e ronde, c'est finalement A. Bonnamy (Neuville) qui ravit le titre devant Y. Mazery (Le Mans) et P. Beaurepère (Chartres).
Pour le prochain championnat de ligue 89-90, la création d'un club à Caen laisse entrevoir la possibilité de quatre séries.

TAROT

La Bretagne relève le défi: s'occuper des jeunes! Huit écoles de tarot ont vu le jour cette année dans les établissements scolaires. Et pour la première fois, un championnat régional regroupait 120 joueurs dans quatre centres différents. Le 22 mars donc, se déroula en simultané ce championnat, qui permit une confrontation tant sur le plan individuel qu'au titre de sélection pour le championnat interétablissements qui se déroulera à Dinard du 28 avril au 1er mai. Liste des écoles de tarot en Bretagne:


Tarot: en Bretagne, on apprend à jouer à l'école!

Collège Le Landry (Rennes); Collège La Gautrais (Plouasne); Collège public (Cancale); Collège Les Sables Blancs (Concarneau); Collège public (Combourg); Lycée Chaptal (Quimper); Lycée Sacré-Cœur (Saint-Brieuc).

A LA CARTE

■ **Magasin:** A Toulouse s'est ouvert un magasin de jeux de simulation "Korrigan", au 22, rue des Sept Troubadours, BP 18, 31914 Toulouse Cedex.

■ **Echecs, bridge:** Le Centre d'animation Les Halles-Le Marais propose des cours d'initiation et de perfectionnement et des parties libres d'échecs et de bridge pour 300 F et 400 F par trimestre. Renseignements au Centre, 6-8, place Carrée, Porte Saint-Eustache, 75001 Paris. Tél.: (1) 40 26 87 88.

■ **JdR:** Un nouveau club de jeux de rôle vient de naître. Créé par la MJC du Plateau, à Saint-Brieuc, en février dernier, Les Maîtres des Mondes ne se limite pas au JdR sur table, mais se lance déjà dans la création de Grandeur Nature. Renseignements à la MJC, avenue Mazier, 22000 Saint-Brieuc. Tél.: 96 61 72 47.

■ **Echecs:** A Lyon, la FSGT, Fédération Sportive et Gymnique du Travail organise tous les vendredis entre 17h et 21h des tournois d'échecs, et réunit une vingtaine de clubs ou équipes d'entreprises autour d'un championnat départemental qui se déroule chaque saison d'octobre à mai. Renseignements à la Fédération, 42 bis, rue Tronchet, 69006 Lyon. Tél.: 78 89 12 50.

■ **Backgammon:** Tous les jeudis à 21h se déroule un tournoi au sympathique café Le Domino. Inscription: 250 F. Renseignements: Le Domino, 25, rue Buffon, 75005 Paris. Tél.: (1) 43 37 43 51.

■ **Guilde:** La Guilde Flandre-Artois offre ses services, tant en lots que pour l'organisation de concours, tournois et autres festivals aux clubs de jeux de simulation de la région du Nord (Douai, Arras, Lille...). Pour tous renseignements, écrire à la GFA, 38, rue de la Boucherie, 59500 Douai.

■ **JdR:** Le club de JdR de la MJC pour tous de Fontaine attend tous joueurs de 16 ans minimum les vendredis soirs à partir de 20h. Au programme: wargames, D&D, AD&D et tous autres jeux de rôle. MJC, 39, avenue du Vercors, 38600 Fontaine. Tél.: 76 53 53 28, de 16h à 19h, ou 76 26 39 03 de 18h à 20h.

■ **JdR:** Vous aimez rêver? Alors rejoignez les Rêveurs de Runes chaque samedi à partir de 20h aux Loges-en-Josas à la salle des fêtes. A la carte: RuneQuest, Stormbringer, Star Wars, Jorune, Empires et Dynasties, Animonde... Pour tous renseignements, contacter Frédéric au (1) 39 56 34 78.

■ **JdR:** Nul besoin d'aller en Australie pour connaître l'aventure: Terror Amazonis, le club de jeux de rôle de Cayenne vous attend tous les samedis de 14h à 19h. Le club recherche des maîtres de jeu pour "masteriser" un nombre croissant de joueurs et pour organiser le prochain tournoi. Renseignements: Jean-Michel Heraud, 5, cité Bellony, route de Baduel, 97300 Cayenne. Tél.: 31 90 95.

■ **Création de club:** Hexagone Bisontin vient de s'ouvrir à Besançon et propose à ses adhérents des jeux de plateau, wargames et jeux de rôle avec figurines. Spécialisé dans les figurines et les Grandeur Nature, il est prêt à collaborer avec les clubs de la région. Un premier Grandeur Nature (thème espionnage) est prévu le 6 mai à Besançon. Renseignements auprès de Jérôme Bonnemaison, Chemin du Bois, 25220 Chalezeule. Tél.: 81 61 01 96 (après 19 heures).



Saint-Fons: à la Maison du jeu, les enfants fabriquent avant de pratiquer!

LA 1re MAISON DU JEU: LE JEU, RIEN QUE LE JEU...

A Saint-Fons est née officiellement, le 1er janvier dernier, une Maison du jeu, la première en France. Alain Bideau, le "papa", est depuis longtemps un pro dans ce domaine, puisqu'il expérimente depuis dix ans divers programmes ludiques au sein des écoles, notamment dans le cadre des contrats bleus. Ses activités ne pouvaient pas plus longtemps passer inaperçues! Le maire et sénateur de Saint-Fons, emballé, lui propose de créer un nouveau projet pour sa commune; projet qui aboutit avec cette Maison du jeu! A son actif, on compte déjà de nombreuses missions: d'abord, la constitution, en son sein d'un club multi-jeux et d'une ludothèque où tous sont bienvenus. Là, Alain Bideau (bientôt secondé?) accueille "les enfants du mercredi", qui inventent puis fabriquent dans de nobles matériaux (bois, émaux...) leurs propres jeux. Mais la Maison du jeu intervient aussi dans plusieurs écoles pour familiariser et initier les jeunes aux jeux: au lycée professionnel Léon Blum, elle se charge d'une animation ludique interclasses le midi (carom, le billard yéménite, très apprécié, échecs, dames, go, Othello, Abalone, jeux de cartes et de lettres...); dans quatre écoles primaires, elle initie aux jeux de stratégie. Mais la Maison de jeu s'intéresse aussi au troisième âge, en organisant une animation dans deux foyers de personnes âgées. Elle leur propose des jeux de cartes (black jack...), des séances de roulette... Ponctuellement, la Maison du Jeu organise en son sein des compétitions.

Cette Maison du jeu est vraiment originale: autonome et indépendante de tout autre centre, elle se veut de surcroît permanente. En plus, Alain Bideau dirige lui-même la fabrication, la création et les tests de jeux et assure même des stages de formation en continu pour adultes. Quel programme! Pour en savoir plus, sachez que Alain Bideau a écrit *Les Jeux à l'école* (titre sous réserve), un livre qui rend compte de son initiative et donne des fiches techniques de création de jeux. Ce livre sortira en juin et sera publié par l'Ecole Normale de Lyon. Une initiative des plus intéressantes. A suivre...

Maison du jeu, centre de loisirs Anatole-France, 53, rue Anatole-France, 69190 Saint-Fons.
Tél.: 78 70 12 52.
Adresse postale: Maison du jeu, Mairie de Saint-Fons, BP 100, 69195 Saint-Fons Cedex.

LA BOULE NANTAISE

J'ai remarqué pour vous le mois dernier dans "Jouer à Nantes" ce jeu régional. Voici quelques précisions que m'a envoyées un charmant lecteur. Pour jouer il faut: une piste incurvée de 5 m sur 15 m; des boules "blanches" et "noires", autrefois confectionnées en bois exotique, mais souvent aujourd'hui de couleurs différentes; un cochonnet, appelé "le maître", de la paille, dispersée aux quatre angles de la piste et qui sert à mesurer les distances entre les boules (les verres de vin offerts par les perdants ne sont pas visibles sur la photo!). Cette espèce de pétanque ne se joue pas dehors mais dans les arrière-salles de cafés nantais. Tout joueur doit appartenir à une amicale, et toutes adhèrent à l'Association des Amicales Boulistes Nantaises. 1 300 joueurs environ pratiquent ce jeu, répartis sur les deux secteurs "boulistes" nantais. Les origines de La Boule Nantaise sont floues. Pour certains, elle fut amenée par les Bretons lors de l'exode rural; pour d'autres, elle serait plutôt d'origine angevine. Dans tous les cas, elle est apparue à Nantes après la Grande Guerre, et après un petit essoufflement, elle semblerait reprendre un peu de vitesse. Le cœur vous en dit? Alors renseignez-vous à l'AABN, Café du Square, 10, place Edouard-Normand, 44000 Nantes. Et sachez que dix concours officiels sont organisés chaque année. Merci à Eric Bouillon, qui a joué pour nous au reporter, et aux deux cafés nantais: l'Amicale de la Convention, et l'Amicale du Café des Tilleuls pour leurs informations.

La très caractéristique piste de la boule nantaise.



DR

■ **Votre club reste ouvert cet été?** Vous êtes prêts à accueillir joueurs habituels et même vacanciers? Alors écrivez-moi avant le 10 mai à: Jeux & Stratégie, le Club des Clubs, 5, rue de La Baume, 75415 Paris Cedex 08.

IL Y AURA UNE FOIS

AVRIL

■ **Echecs:** Le club d'échecs de l'ENSAE organise le samedi 29 un tournoi de blitz, par équipe de quatre joueurs à la salle des fêtes de Malakoff. Il sera ouvert aux grandes écoles et universités. Renseignements au (1) 42 02 21 89, ou 47 05 52 08 (le soir).

■ **Diplomacy:** Les 29 et 30 (et non les 22 et 23 prévus initialement), Belphégor Association organise le championnat de France de Diplomacy à Paris. Ce championnat se déroulera dans le cadre de la première convention francophone des jeux de plateau qui proposera démonstrations et tournois. Entrée gratuite (69 ter, rue de la Chapelle, 75018 Paris), mais inscription au championnat: 40 F. Pour tous renseignements, contacter Belphégor au (1) 40 05 09 28.

■ **JdR:** Les 29 et 30, La Guilde de Bretagne vous convie au 3e Tournoi de l'Ouest de jeux de rôle qui se déroulera au couvent des Ursulines à Morlaix. Au programme, D&D, Star Wars, L'Appel de Cthulhu, JRTM et un Grandeur Nature. Ecrire à la Guilde, MJC, 9, rue de la Paillette, 35000 Rennes ou téléphoner au 99 59 34 07 les jeudis et vendredis après-midi.

■ **Dames:** Le 30, championnat du Nord à la Chapelle d'Armentières. Renseignements: 20 35 14 01.

■ **Dames:** Le 30, finales du championnat de ligue à Toulon, avec l'après-midi, un championnat de blitz. Renseignements: Christian Large au 94 57 23 93.

MAI

■ **Dames:** Du 29 avril au 2 mai se déroulera à la gare du Nord de Paris (rue de Dunkerque, dans la grande cour du côté des grandes lignes-départ) le tournoi des huit villes (Anvers, Dordrecht, Leningrad, Noisy-le-Sec, Prague, Triest, une ville d'Israël et de Pologne). Renseignements à Noisy au (1) 64 27 50 69.

■ **Duelmasters:** Le 1er mai, aura lieu la finale France-USA du premier championnat de Duelmasters. Contacter Ambrosial Dimension, 1, square des Ajoux, 92400 Courbevoie.

■ **Dames:** Le 4, Paris Aérospatiale Club organise le 5e tournoi Open international, au 18, rue de Dunkerque (gare du Nord) dès 9h30. S'inscrire auprès d'Antoine Almanza 55, rue Sedaine, 93700 Drancy. Tél.: (1) 48 31 85 84.

■ **JdR et wargames:** La MJC de Cluses organise, les 6 et 7, la première convention de jeux de rôle et wargames. Vous pourrez vous initier, rencontrer des créateurs, vous mesurer à des cracks de figurines (15 et 25 mm) et participer au Grandeur Nature "Carbone et Chlorophylle"... Contacter la MJC de Cluses, avenue Georges-Clemenceau, 74300 Cluses. Tél.: 50 98 76 66.

■ **Multijeux:** Le club des Dragons du Campus organise les 6 et 7 son 4e tournoi multijeux. Au programme: concours de figurines et tournoi sur L'Appel de Cthulhu, le samedi; nuit du film fantastique et démonstrations dans la nuit; tournoi médiéval fantastique sur AD&D ou Warhammer le dimanche. Renseignements: Olivier Fevre, Résidence Univers Mousseron, rue du Chemin Vert, 59300 Aulnoy-Les-Valenciennes. Tél.: 27 42 56 56 (chambre C 309).

■ **Dames:** Le 7, championnat du Nord à Lille. Renseignements: 20 23 14 95.

■ **Othello:** Le Club Othello de Pérenchies organise le 13 à 19h "Logic Night Fight", un tournoi amical sur 4 jeux: Othello, Lasca, Pente et Pentominos, au club CCAL "Docteur Nuyts", 2, rue Gambetta, 59840 Pérenchies. Renseignements: Guilain Dorsimont au 20 39 89 66.

■ **Jeux de plateau et de diplomatie:** Les 13 et 14, Belphégor Association organise le Congrès des Traîtres, convention de jeux de plateau et de jeux diplomatiques, dans le cadre de la semaine multijeux à Antibes. Renseignements: 119, rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél.: (1) 40 05 09 28.

■ **JdR:** Le club Les Loups de l'Apocalypse organise le dimanche 14 à la salle des fêtes de Gargenville (Yvelines), un tournoi multijeux sur: AD&D, L'Appel de Cthulhu, Stormbringer, Paranoïa, Star Wars et Trauma. Pour tous renseignements, contacter Les Loups de l'Apocalypse, 4, rue des Prés, Arnouville-les-Mantes, 78790 Septeuil. Tél.: (1) 38 93 99 39.

■ **JdR:** Le samedi 20, aura lieu à l'IUT d'Aix-en-Provence une journée portes ouvertes sur le JdR, organisé par l'Association Idéfigea et le CIA (Club des Incorruptibles d'Aix). Des parties d'initiation et de démonstration seront proposées ainsi qu'un tournoi, l'après-midi, sur Nouvelles Légendes Celtiques, L'Appel de Cthulhu et JRTM/-MERP. Renseignements à l'Archimage, 15, rue des Marseillais, 13100 Aix-en-Provence. Tél.: 42 38 54 00 ou la Librairie des Tanneurs, 26, rue des Tanneurs, 13100 Aix-en-Provence.
Tél. 42 26 12 07.

JUIN

■ **Dames:** Le 4 aura lieu le 3e tournoi annuel de Puget-sur-Argens. Ce tournoi, ouvert à tous, se déroulera en 5 parties semi-rapides de 20 minutes chacune. Renseignements auprès de Gérard Garampon. Tél.: 94 45 61 84.

■ **Dames:** Le 11 se déroulera la dernière ronde des rencontres interclubs de la ligue Nord-Picardie à Annay-sous-Lens, ainsi qu'un championnat de parties rapides (10 minutes). Renseignements: 21 42 20 96.

■ **Othello:** Le Club Othello de Pérenchies organisé le 17 juin à 14h un tournoi régional au CCAL "Docteur Nuyts", 2, rue Gambetta, 59840 Pérenchies. Renseignements: Guilain Dorsimont au 20 39 89 66.

■ **Dames:** Le 24 sont prévues les finales des rencontres interscolaires de la ville de Beauvais (12 équipes de 20 damiers). Renseignements: 44 48 20 75.

■ **Othello:** Les 24 et 25, sélection à Toulouse pour le Mondial 89, ouverte à tous sauf aux ordinateurs. FFO: (1) 40 26 51 69.

JUILLET

■ **Othello:** Les 1er et 2 à Copenhague (Danemark): International d'Othello, tournoi Open et 3e tournoi comptant pour le Grand Prix d'Europe, présélectif pour le Mondial de 89. Renseignements à la FFO: (1) 40 26 51 69.

■ **Tarot:** Le Tarot Club de Paris organise un Festival d'été du 11 au 25 aux Baléares. Ces vacances ludiques proposent, en plus de la pension complète et de l'hébergement en hôtel, des tournois de tarot (libre, triplettes ou interclubs et duplicate) trois fois par semaine. Contacter Michel Lacroix le matin au (1) 42 76 57 17.

■ **France sud Open:** Cette année, à Toulon, France Sud Open s'étale sur trois jours, du 14 au 16 avec au programme un tournoi de jeux de rôle, un banquet costumé, des tournois de jeux de plateau, une bourse d'échanges... En supplément, le comité organise deux concours: un concours de scénarios, avec trois thèmes génériques (passé, présent, futur). La date limite de remise de vos manuscrits est fixée au 31 mai. Autre concours, celui de peinture de figurines, qui nécessite dès maintenant une inscription préalable, en envoyant vos coordonnées au Comité France Sud Open, Le Manillon, 5, rue Pierre-Corneille, 83000 Toulon. Tél.: 94 62 14 45.

■ **Tarot:** Le samedi 15 se déroulera le Grand Prix de la ville d'Argelès-sur-mer et le 6 août le Grand Prix des commerçants d'Argelès. Renseignements: Michel Beyhurst, Patios de la Massane, 66700 Argelès-sur-mer. Tél.: 68 81 13 92.

■ **Séjours ludiques multijeux:** En juillet et août, Les Semaines de l'Hexagone organisent des séjours ludiques multijeux; l'un d'eux se déroulera en Irlande! Renseignez-vous auprès de Xavier Jacus, 37, route nationale, 55200 Lérouville. Tél.: 29 91 34 88.

AOUT

■ **Tarot:** Le Tarot Club de Paris organise un Festival d'été au Cap Boulouris. Il vous propose une semaine ou quinze jours en pension complète avec trois tournois de tarot par semaine. Renseignements: Michel Lacroix, le matin au (1) 42 76 57 17.

■ **Séjours ludiques:** Découvrez "La Bretagne dont vous êtes le héros"; pour ces séjours ludiques, renseignez-vous auprès de Patrick Hederman: 99 31 38 84, à La Guilde de Bretagne.

■ **Séjours ludiques:** Du 24 au 17 septembre, l'Association corse des jeux de simulation et Belphégor Association organisent des vacances ludiques en Corse, avec jeux de simulation et Grandeur Nature prévus... dans le maquis! Le clou de ces vacances sera le second Festival corse des jeux de l'esprit (démos, tournois), les 9 et 10 septembre, avec, si autorisation, la reconstitution du débarquement des Alliés en Corse. En supplément, bronzette, activités sportives et visites touristiques. Renseignements: Sébastien Crozier au (1) 40 05 09 28 (le jour), 48 42 49 58 (la nuit).

SEPTEMBRE

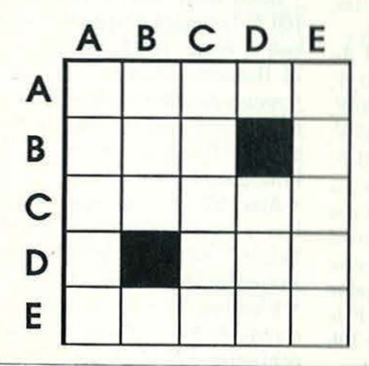
■ **Othello:** Courant septembre se déroulera à Lille la sélection pour le Mondial d'Othello 89, ouverte à tous, sauf aux ordinateurs. Renseignements à la FFO: (1) 40 26 51 69.

■ **JdR:** "Les rencontres du jeu de rôle français" de Provins, organisées par Casus Belli et Paradoxes, et à l'initiative de l'antenne provinoise du club Pythagore, auront lieu un week-end, fin septembre (date à définir). Pour tous renseignements, contacter Casus Belli au (1) 40 74 48 48.

NOMBRES CROISES

1.

Horizontalement: A. Si on ajoute 1000 à ce nombre, le nombre obtenu est un cube parfait. **B.** Les chiffres de ce nombre sont les mêmes. **C.** Une des permutations de 26777. **D.** Le produit de ses chiffres est 324. **E.** La somme de ses chiffres est 19, et, si on retranche 11 à ce nombre, le résultat est un nombre symétrique.

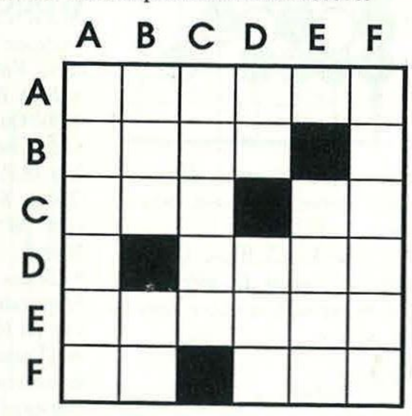


Verticalement: A. Ce nombre est un carré parfait et le produit de ses chiffres est 4536. **B.** Un autre carré parfait. **C.** L'écriture de ce nombre est symétrique. **D.** Le produit de ses chiffres est 16. **E.** C'est un multiple de 1630.

2.

Horizontalement: A. Le produit de ses chiffres est 2160, et, si on ajoute 400 à ce nombre, le nombre obtenu est un carré parfait. **B.** Le produit de ses chiffres est 375. **C.** C'est un carré parfait. Ce nombre est un multiple de 17. **D.** Ses deux moitiés sont les mêmes et la somme de tous ses chiffres est 20. **E.** La somme de ses chiffres est 38, la différence de ses deux moitiés est 225. **F.** Un multiple de 29. Le produit de ses chiffres est 196.

Verticalement: A. Si on retranche 30 à ce nombre, le nombre obtenu est un cube parfait. **B.** Les chiffres de ce nombre, dans leur ordre d'écriture, sont consécutifs. C'est un nombre premier et la somme de ses chiffres est 16. **C.** Ce nombre est symétrique, la somme de ses chiffres est 17. **D.** Un carré parfait. Ses chiffres sont les mêmes. **E.** Ce nombre est un carré parfait. **F.** Une des permutations de 466677.



• Seul le premier chiffre des nombres de la grille ne peut être zéro.
• Un nombre abcdef. Sa première moitié: abc, sa seconde moitié: def.
• Un nombre symétrique: abccba, ou abcba, abba...

Solutions page 100

POST-SCRIPTUM 57

SOLUTIONS MULTIJEUX

De nouvelles autoréférences:

Dans les grilles ci-dessous, la somme des chiffres contenus dans les deux premières colonnes est obligatoirement égale au nombre de chiffres qu'elle contient, c'est-à-dire 25. Le deuxième chiffre de la première colonne indiquant le nombre de 2 est soit 8, soit 9.

Si c'est un 8, il n'y a pas d'autres 2 et il y a donc soit trois 6, soit quatre 6 (on ne peut avoir cinq 6, cela nous obligerait à placer dans les deux premières colonnes un 8 et trois 6 dont le total est supérieur à l'invariante 25).

S'il y a quatre 6, dans les deux premières colonnes en plus du 8 déjà placé, il y aurait deux 6, un 4 pour la case indiquant le nombre de 6 et donc un nombre x supérieur à 2 pour indiquer le nombre de 4, ce nombre x ne pouvant être 6. Cela donnerait pour la somme des chiffres connus des deux premières colonnes un nombre égal à: 8 + 6 + 6 + 4 + x = 24 + x avec x>2, c'est-à-dire un total supérieur à l'invariant 25.

S'il y a huit 2, il y a obligatoirement trois 6 dont un dans les deux premières colonnes et un 3 pour la case indiquant le nombre de 6. Il ne peut y avoir qu'un seul 8, sinon l'invariant 25 serait dépassé, ce qui nous permet de dresser la grille de la figure a.

Le total des chiffres connus des

6

	3	2	2	2
8		2	1	0
	1	2	2	1
		4	2	5
		6	6	2

figure a

deux premières colonnes est alors: 8 + 6 + 3 + 1 = 18, ce qui interdit les chiffres 7 et 9, et permet d'indiquer 0 dans les cases correspondantes (figure b).

6

	3	2	2	2
8	0	2	1	0
	1	2	2	1
	0	4	2	5
	3	6	6	2

figure b

Chacun des autres chiffres étant présent dans la grille de la figure b, on connaît le nombre de 0 égal à 3, ce qui permet d'inscrire 3 en bas de la deuxième colonne.

Il ne peut y avoir six 5, ni six 4, ni six 3. Le 6 va donc pour le nombre de 1, ce qui nous oblige à inscrire un 1 dans chacune des 3 cases non encore remplies, y compris dans celle indiquant le nombre de 3; or il y en a deux.

L'hypothèse de départ est à rejeter. Il y a donc neuf 2 dans la grille, ce qui permet d'écrire:
- un 9 en première colonne, deuxième case
- un 1 en deuxième colonne, quatrième case (nombre de 9) sachant qu'il reste un 2 à placer en 1re ou 2e colonne.

Aucun nombre ne pouvant être contenu huit fois ou sept fois, il y aura un 0 dans les cases correspondantes. Le reste est plus facile. De fil en aiguille, on aboutit à la solution unique.

4	2	2	2	2
9	0	2	1	0
0	0	2	2	1
4	1	4	2	5
1	4	6	6	2

2. Logik: La maison

La maison appartient au numéro 7. 1M; 2S; 3S; 4M; 5MS; 6S; 7MS; 8M

Si 6 dit vrai, c'est un M et ce n'est donc pas sa maison; 4 dit faut, c'est un S; 2 est donc un MM. Ce qui est incompatible avec ce que dit 6. Donc 6 dit faux, c'est un S: 1, 4 et 8 sont des MM.

D'après 1, le propriétaire est un MS. On sait déjà que 6 est un S, 3 aussi (déclaration de 8) et 2 également (il ment). Or, 5, ne peut être à la fois MS et propriétaire de la maison. La maison n'est donc pas à lui et c'est un MS. La maison ne peut appartenir qu'à 7, qui serait un MS. On vérifie aisément que toutes les affirmations sont alors compatibles: le propriétaire est 7 et c'est un MS.

3. Jeux de lettres: Du coq à l'âne

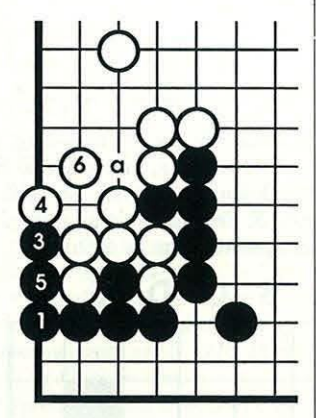
PFFT-PFUT-PEUT-VEUT-VERT-VERS-BERS-BERK

4. Echecs:

1. T×h6+!!, R×h6; **2.** Td3!, Rh5 (2. ...D×d7?; 3. Th3 mat) **3.** Df7+!, g6 (3. ...Rg4; 4. Dg6+, Rh4; 5. Th3 mat) **4.** Dh7+, Rg4; **5.** Dh3 mat

5. Go:

Noir doit exploiter la faiblesse en **a** en jouant 1. Si Blanc joue 2 ailleurs, Noir a ensuite la séquence *Sente* 3-6.



Si Blanc joue 2 en 5, Noir est content parce que 1 est devenu *Sente*.
Si Noir joue 1 en 5, Blanc 3, Noir 1, il a perdu 2 points (les pierres 4 et 6 que Blanc doit rajouter dans la séquence).

6. Dames:
1. 38-33 (27×20); **2.** 30-24 (20×29); **3.** 34×1 (B+).

7. Othello:
1. G7! et Noir n'a plus de libertés: il n'a plus accès en A4, G4 retourne maintenant G7 et tous les autres coups donnant un coin tout de suite.

8. Scrabble:
Pentatop
1. HOLISME en H4 pour 80 points (sous-top: SHILOM en H3 pour 28 points)

9. Backgammon:
Vous vous doutez que si nous avons posé le problème, c'est qu'il ne faut pas jouer B7B2*-B6B2...
En effet, contre un back game de la case 1, vous êtes pratiquement sûr de laisser un shot; il faut donc éviter qu'à ce moment le board adverse ne soit trop fort, et donc laisser Noir jouer et se détruire: jouez donc N11B5.

10. Tarot:
Le Preneur n'a pas à avoir une seule seconde d'hésitation. La Garde-Contre est impérative et obligatoire pour une bonne raison: il a tout! Toute autre enchère serait sanctionnée. Garde-Contre.

JOUER A...

Dans l'article "Jouer à Nantes", publié dans notre dernier numéro, nous avons oublié de mentionner Le Temps de Vivre, une maison de la presse qui se situe place de l'Ecluse, à Nantes. Vous pouvez y trouver des jeux de simulation, des jeux de rôle, des accessoires, des figurines, de la peinture ainsi que des magazines spécialisés et des fanzines.

RECHERCHE DE PARTENAIRES

• wargamer cherche partenaires pour parties d'ASL, d'Assault ou tout autre wargame historique, région La Chaux-De-Fonds (Suisse). Débutants bienvenus. Tél.: (19 41) 39 23 64 67. Demander Robin.

MESSAGES

• fanzine jeux de rôle: Scène Ario est sorti. Envoyer 10 F en timbres à Aubert Bonneau, 2, rue du Midi, 21800 Quetigny.
• cherche d'occasion, Russian Civil War (S.P.I.), La Chasse au Vampire (Miro), Kon-Tiki (Capiera), Restaurant. Tél.: (1) 45 08 02 22. Demander Michel.
• Ultima V. Comment entrer dans le Stonegate, le Bordermarch et dans l'île au Nord-Est et comment sortir de l'Underworld. Cherche à sortir de Kinestia dans Bard's Tale III. Bernard Buttard, Le Memorial, 38330 Saint-Ismier.
• recherche logiciels et jeux pour PC XT possédant une carte CGA. Anthony Houssa, 21, avenue des Marteleurs 4100 Seraing (Belgique). Tél.: (19-32) 41 36 23 60.
• joueur de go, cherche partenaires pour meubler son service militaire. Niveau 13e Kyu et mieux. Région de Toulon. François Schmitt. Tél.: 94 31 07 32.

ACHETE

• les six premiers numéros de *J & S*. Contactez Thierry Dugue, 13, rue de la Fontaine, 24110 Saint-Astier.
• livres de science-fiction, toutes séries, toutes époques, Bob Morane, Doc Savage... policiers. Francis Temperville. Ferme du Rabot, 5, rue de Bellevue, 91400 Orsay. Tél..: (1) 69 28 45 50 le soir.
• l'extension Vampire pour Chill ainsi que des scénarios dont "Le Rôdeur de la Lande". Demandez Stéphane Crozat. Tél.: 44 54 65 76.
• Elfquest RPG (ou échange). Urgent. Contacter Guillaume. Tél.: 76.38.29.65 le week-end.
• figurines (25 mm), monstres et accessoires (murs, tabourets, etc.). Je réalise toutes vos idées de diorama et répare toutes vos figurines. Envoyer une lettre timbrée à votre adresse à Guillaume Copin, 1, rue Maurice Cleret, 78790 Septeuil.
• Blood Bowl et/ou écran de Hawkmoon en bon état. Anthony Houssa, 21, avenue des Marteleurs 4100 Seraing (Belgique). Tél.: (19-32) 41 36 23 60.

VENDS

• Légendes, règles, 60 F; accessoires, 40 F; Mille et une Nuits, 95 F; White Dwarf 69, 15 F; Best of WD scénarios 1, 2 et 3, 15 F chaque. Pierre Bouissou, 45, rue d'Ulm, 75005 Paris. Tél.: (1) 46 57 17 46.
• AD&D en français: Manuel du maître: 130 F, joueurs: 110 F, monstres: 110 F et paravents: 30 F; Paranoïa: 100 F et paravents: 45 F; JRTM: 150 F et paravents: 30 F; Star War: 50 F; Warhammer, le jeu d'aventure fantastique: 145 F et des livres-jeux, 13 F chaque. Vends aussi un micro-ordinateur EXL 100 avec lecteur de cassettes, une quinzaine de jeux, un câble péritel: 750 F le tout. Tél.: (1) 30 57 02 80 entre 19h et 20h. Demander Didier.
• Amstrad CPC 464 + un lecteur de disquettes DD1 + 100 logiciels + un joystick + revues: 2 500 F. Tél.: (1) 60 10 18 66 (le soir). Demander Thomas.
• Urgent. Amstrad 6128 monochrome + 10 disquettes + 2 livres + manuel + disk systemes: 2 000 F. Tél.: (1) 60 60 34 48 (le soir).
• Blood Bowl + Zone mortelle, 200 F; Star War, 50 F; Baston, 175 F; Armada, 175 F ou les deux 300 F. Tél.: (1) 39 95 76 07 ou écrivez à Grégory Le Gal, 2, place de la Seine 95150 Taverny.
• Amstrad CPC 464 + drive DDI1 + joystick + nombreux jeux + revues et livres: 2 500 F. Multimondes: 100 F.
• Le Royaume des 5 couronnes, Les Mystères de Pékin, Mai 68, Pendragron, D&D (débutant), L'Œil Noir, scénario aventures en Tregor + nombreux ouvrages d'échecs + ordinateur Chess Challenger 9 avec mallette. Eric Leconte, 13, allée des Reblots 14123 Cormelles-Le-Royal. Tél.: 31 83 78 94 le soir.
• FX 700.P de Casio + Interface FA-3 + programmes. Paco Malcolm, 75, rue Ernest Renan, 92310 Sèvres.
• ZX-81 + MEV 16K + programmes + livres + câbles + listings + interface et imprimante: 900 F. Imprimante Seikosha GP-50 avec 90 rouleaux de papier et 2 rubans encreurs: 800 F ou le tout avec écran N/B: 1 400 F. Tél.: 44 60 56 60 après 19h. Demander Jean-Guillaume.
• Blood Bowl (neuf + 4 figurines): 100 F. Légendes Celtiques + extension et écran: 100 F. Tél.: 88 36 84 76. Demander Thomas.
• revues *Jeux & Stratégie* du n° 1 au n° 46. Etat neuf en général. Faire offre à Patrick Weber, 12, rue Principale, 57980 Diebling.
• Atari ST 520 avec moniteur couleur + logiciel superbase: 3 000 F. Tél.: (1) 43 61 89 52 après 20h. Demander Mme Piquée.
• 5 échiquiers en bois, dimensions standard: 300 F chaque, ou pièces, échiquier 175 F chaque. Muzica Vichentie. Tél.: (1) 43 49 37 42.

ECHANGE

• logiciels de jeux année 1989 pour Atari 520 ST, aventure, wargame, arcade. Dominique Thomas. 127, rue du faubourg Saint-Antoine, 75011 Paris. Tél.: (1) 43.40.26.28
• cartouche Sega Rocky contre Zillion I ou II, World soccer, World Grand Prix Great Golf, Aline syndrome, Great Volley Ball, Fantasy Zone II, Zoxxon 3D ou Fantasy Zone the marge. Nicolas Campello, 19, rue de Lille, 90000 Belfort. Tél.: 84 22 62 99 à partir de 17h.
• scénarios ASL faits maison, gratuits ou contre autres scénarios ASL "maison". Préciser modules possédés. R. Reeve, Nord 147, CH-2300 La Chaux-De-Fonds.

INFORMATIONS A PUBLIER DANS L'AGENDA DU JOUEUR 1990

Nouveau Club ☐ **Nouvelle boutique** ☐
Manifestation ☐ **Modification** ☐
INTITULÉ : ....
....
Adresse : ....
....
Personne à contacter : ....
Tél. :............................ **Renseignements divers (date, objet, heures...) :**..

Bon à découper ou à recopier, à envoyer à l'Agence LORIÈN, Agenda du Joueur, 47 bis, avenue de Clichy, 8, cour Saint-Pierre, 75017 Paris avant le 30 mai 1989.

AGENDA DU JOUEUR 1990

Si vous créez un club, une association, une fédération, si vous ouvrez un nouveau magasin, si vous avez déjà prévu vos dates de manifestations pour fin 89 et 90, si vous souhaitez voir modifiées des infos de l'Agenda du Joueur 1989, bref, si vous avez quelque chose d'utile à communiquer aux joueurs, dépêchez-vous! Sautez sur le bon à découper inclus dans cette page ou écrivez à l'Agence LORIEN, Agenda du Joueur, 47 bis, avenue de Clichy, 8, cours Saint-Pierre, 75017 Paris, avant le 30 mai 1989.

PAGE 29
Jeux de lettres (par Benjamin Hannuna):

Les anagrammes croisées:



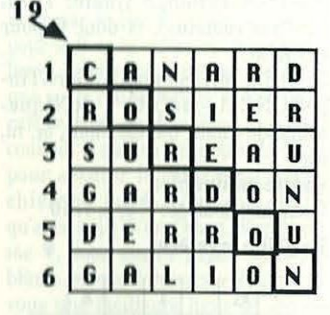
	1		2		3		4		5
1	D	E	M	O	C	R	A	T	E
	E	■	I	■	A	■	P	■	N
2	C	A	M	E	M	B	E	R	T
	E	■	O	■	P	■	R	■	E
3	L	A	L	L	A	T	I	O	N
	A	■	E	■	G	■	T	■	D
4	B	A	T	O	N	N	I	E	R
	L	■	T	■	O	■	V	■	A
5	E	B	E	R	L	U	E	E	S

Jarnac:
La filière:
SAC, CHAS, ACHES, SACHEE, CACHEES, ECACHEES, ESCABECHE
Les solitaires:
ODALISQUE, TELESCOPE, CONSENSUS, HEPATISME, INATTENDU, MICROBIEN, ROUTINIER
Le coup de jarnac:
• TORGNOLES, STRONGYLE
• CHNOQUES, SCHNOQUE
• CHIPOTER, HYPOCRITE, CHYPRIOTE
• PLAYON
• COUAC, YUCCA, CACHOU
• YOUP, HOUP
• COIR, CHOIR, ICHOR
Agiter le tirage:
1. BICHONNE, BONNICHE
2. DECAGONE, ENCODAGE
3. CATCHEUR, CHARCUTE
4. CONDUIRA, CORNIAUD
5. ABSINTHE, THEBAINS

PAGE 42
Championnat de France des jeux mathématiques et logiques:
La puissance finale: 36
Otto mobile: 2 solutions, 50 et 578 couples
Tarte à la crème: 40 cm
Les cadeaux coréens: 1989 cm^3
L'armée redéployée: 1738 soldats
La chouette: 15

PAGE 47
Le bon mot à la bonne place (par Louis Thépault):
Les vingt et un mots:

1er jeu:



19

1	C	A	N	A	R	D
2	R	O	S	I	E	R
3	S	U	R	E	A	U
4	G	A	R	D	O	N
5	V	E	R	R	O	U
6	G	A	L	I	O	N

20

1	G	O	S	I	E	R
2	O	R	T	E	I	L
3	V	O	I	S	I	N
4	T	R	E	F	L	E
5	T	R	U	F	F	E
6	N	A	V	I	R	E

21

1	S	A	N	G	L	E
2	V	I	O	L	O	N
3	R	I	G	O	L	E
4	S	O	N	N	E	T
5	A	V	O	C	A	T
6	R	E	V	E	I	L

2e jeu:
AVOCAT GARDON GRIFFE REVEIL SUREAU VIOLON

3e jeu:

1 RIGOLE
2 CANARD
3 SONNET
4 CORDON
5 GALION
6 SUREAU
7 VIOLON
8 GRIFFE
9 ORTEIL
10 TREFLE
11 AVOCAT
12 SANGLE
13 VOISIN
14 GOSIER
15 ROSIER
16 REVEIL
17 VERROU
18 GARDON
19 TRUFFE
20 SIGNAL
21 NAVIRE

Scrabble et diagonales:

T	R	A	I	E	S
S	E	R	I	A	T
T	I	A	R	E	S
E	T	I	R	A	S
S	E	R	A	I	T
T	A	R	I	E	S

Autre anagramme possible: SATIRE

R	O	N	G	E	A	S
R	A	G	E	O	N	S
S	O	N	G	E	R	A
O	N	A	G	R	E	S
E	G	A	R	O	N	S
O	R	G	A	N	E	S
O	R	A	N	G	E	S

Autre anagramme possible: AGREONS

Mots croisés et permutations:
Les opérations décrites dans l'énoncé ne modifient nullement le contenu en lettres d'une colonne ou d'une ligne. Seul l'ordre change.
Les lettres de la colonne A nous donne ROMANESQUE. Il faut ensuite les remettre dans l'ordre.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	R	L	I	N	E	H	E	L	D	O
2	O	E	R	E	P	A	D	I	■	M
3	M	A	E	O	I	R	I	N	B	B
4	A	■	■	N	C	M	T	A	I	R
5	N	E	R	■	I	O	S	C	L	A
6	E	■	■	A	E	N	■	E	L	G
7	S	N	N	R	R	I	T	E	E	E
8	Q	O	■	I	■	C	I	S	■	U
9	U	C	M	A	T	A	E	■	I	S
10	E	E	U	■	U	S	N	M	L	E

Les lettres de la ligne 1 nous donne HIRONDELLE. Il faut là aussi les remettre dans l'ordre. Ce qui nous donne la grille initiale:

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	H	I	R	O	N	D	E	L	L	E
2	A	R	O	M	E	■	P	I	E	D
3	R	E	M	B	O	B	I	N	A	I
4	M	■	A	R	N	I	C	A	■	T
5	O	R	N	A	■	L	I	C	E	S
6	N	■	E	G	A	L	E	E	■	■
7	I	N	S	E	R	E	R	E	N	T
8	C	■	Q	U	I	■	■	S	O	I
9	A	M	U	S	A	I	T	■	C	E
10	S	U	E	E	■	L	U	M	E	N

PAGE 73
Comptes fantastiques (par Louis Thépault):
Encore 1989
Si ABC est le nombre cherché, il pourra être déterminé par la résolution du cryptarithme ci-après.

```
      r s
      A B C
    + A B C
    + A B C
    + C B A
    -------
  = 1 9 8 9
```

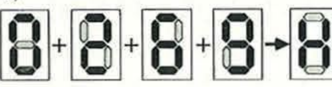
La retenue s est forcément paire (puisque 4B + s = 10 r + 8). Donc, après des calculs simples, voilà les différents cas de figures auxquels on arrive. L'addition des colonnes 1 et 3 permet de calculer 4 (A+C) et donc de trouver la seule solution.

3C + A	B	3A + C	4 (A + C)
9	2	19	28
	7	17	26
29	4	18	47
	9	16	45

Cette équation combinée à 3A + C = 19 permet de déterminer A = 6 et C = 1. Comme B = 2, on en déduit que le nombre cherché est 621.
Vérification: 621 + 1242 + 126 = 1989

Stratégie gagnante
Pour vous, deuxième joueur, peu importe la façon dont jouera votre adversaire. Il vous suffit tout simplement de garder comme dernière carte le six. Pourquoi?
Lorsque vous posez votre avant-dernière carte, le total des points des cartes posées est égal au total des points des quatorze cartes des deux joueurs (c'est-à-dire 56) diminué de la valeur x de la carte non jouée par le premier joueur et de la carte six que vous n'avez pas jouée.
Le total des points est alors égal à 50 - x. Ainsi, lorsque vous posez votre avant-dernière carte, vous n'avez pas encore perdu puisque le total n'a pas encore atteint 50. En revanche, lorsque le premier joueur jouera sa dernière carte x, le total deviendra:
(50-x) + (x) = 50 et il perdra la partie.

Lux fiat
Deux solutions possibles:
a)



b)

Fausse facture
Si les prix des trois objets sont x, y, z en centimes, on peut écrire:
x + y + z = 10,01 - 1,75 = 8,26 (1)
xyz = 10,01/ 1,75 = 5,72 (2)
Si x', y', z' sont les prix des trois objets en francs,
x'y'z' = 5,72 I 10^6
= 5,72 I 10^4 = 5,72 I 16 I 5^4 (3)
Les quatre facteurs 5 sont à répartir en trois donc l'une des trois inconnues est multiple de 25. Et donc x, y ou z est multiple de 0,25.
Les valeurs suivantes sont à tester : 0,25 - 0,50 - 1,00 - 1,25 - 2 - 2,50 - 2,75 - 3,25 - 4 - 5 - 5,5 -6,25 - 6,5 - 8.
Dans chaque cas, on obtient pour (3) une équation du deuxième degré à résoudre. La seule qui conduit pour z à des valeurs entières en centimes est y = 5
(3) devient z = 3,26 - 1,144 / z
soit à résoudre z^2 - 3,26 z + 1,144 = 0
équation dont les racines sont 2,86 F et 0,40 F
Les prix des quatre objets sont donc de:
0,40 F - 1,75 F - 2,86 F et 5 F

Mes poires
Désignons par N le nombre de poires contenues initialement dans chaque corbeille; par p, q et r les variations de ce nombre pour chaque corbeille entre le début et la fin des expériences. p, q et r peuvent être soient positifs (augmentation du nombre), soient négatifs (diminution du nombre).
Le nombre total de poires ne variant pas: p + q + r = 0 (1)
L'énoncé du résultat permet d'écrire N + p = 2 (N + q) (2)
et N + p = 3 (N+r) (3)
Après élimination de p et q, on obtient: 11r = -5 N (4)
p, q, r étant en valeur absolue inférieurs ou égaux à 7, l'équation (4) nous donne obligatoirement N = 11 poires et r = -5
(3) donne alors p = 7 et q = -2, ce qui nous permet d'écrire le scénario suivant

	corbeilles		
	1	2	3
Situation initiale	11	11	11
André passe	10	11	12
Bernard passe	10	9	14
Claude passe	6	9	18

PAGES 78 ET 79

Jeux de lettres (par Benjamin Hannuna):

Les mots cassés:
• QUEL + PEUR = LUPERQUE
• STOP + CAFE = POSTFACE
• BATI + PIRE = BIPARTIE
• TUBE + ŒUF = BOUTEFEU

Du coq à l'âne:
• VERT, SERT, SORT, SOIT, SOIR, NOIR
• LOUP, COUP, COUT, COIT, COIN, CRIN, ORIN, OVIN
• ZONA, ZONE, CONE, CONS, BONS, BOBS, BOBO
• LAID, LAND, RAND, REND, VEND, VELD, VELU, VEAU, BEAU
• HOMME, COMME, CORME, CARME, CARRE, MARRE, MACRE, MACHE, MACHO

Mini-tirages:
ZICRAL, PECNOT, ESKIMO, PALUDE, YODLER, VELCRO, THOMAS, PERIPH, BARJOT, SLICER

La suite logique:
1. a) Chaque mot admet en rallonge initiale: DO-RE-MI-FA... SOL
2. b) Ces mots admettent respectivement en rallonge finale: IVXL (chiffres romains), et donc C pour COGNAC
3. b) La MAISme-clOUe-crETinpeDONCule-maORi- toNIquecoCARde (mais, où, est, donc, or, ni, car)

Quitte ou double:
Consonne doublée: 1, 2, 5, 7, 10

La grille mystère:



Escamot:
ORE
ROUE
OUTRE
IOURTE
ROUTINE
NEUTRINO
NAUTONIER
TOURNEMAIN
ENUMERATION
REMUNERATION

Les anagammes:
• EPULONS + E = ENSOUPLE
+ M = PULMONES
+ P = PEUPLONS
+ I = POULINES
+ R = PLEURONS
+ A = EPAULONS
+ N = NONUPLES
+ T = OPULENTS
• ALCALIS + I = CAILLAIS ou CISAILLA
+ V = VACILLAS
+ R = CRAILLAS
+ O = LOCALISA
+ G = GLACIALS
+ N = ALCALINS
+ E = ALLIACES ou ECAILLAS

PAGES 82 et 83

Echecs:

1. En deux coups on gagne la Dame noire: 1. d6+!, Rf7; 2. Tf8+, Rg6; 3. Txf6+ etc.
(Anderssen-Staunton, 1851)

2. 1. Dxe4+!!, Cxe4 (ou 1. ...Ce5; 2. Dxe5+, Fe6; 3. Fxe6!, fxe6; 4. Dxe6+, De7; 5. Dxe7 mat) 2. Fxf7 mat.
(Anderssen-Schallop, 1864)

3. 1. Cxg7+, Rd8; 2. Df6+!!, Cxf6 (2. ...Ce7, 3. Dxe7 mat) 3. Fe7 mat.
(Anderssen-Kieseritzky, 1851)

4. 1. Df5+!!, Dxf5 (1. ...Rb8; 2. Dxg5 etc.) 2. Txd8+, Rxd8; 3. Te8 mat.
(Anderssen-Hillel, 1859)

5. 1. Txf5!, gxf5; 2. Dh5!, Dd6 (espérant 3. Dg5+?, Cg6. Il n'y avait plus de défense en tout état de cause) 3. Dh6!, Dxf6 (forcé) 4. Dxf6 etc.
(Anderssen-Wyville, 1851)

6. 1. ...Df1+!!; 2. Dxf1, Fxd4+; 3. Fe3, Txe3!! et le mat par 4. ...Te2 (échec double) est inévitable. Si 4. Rg1, alors 4. ...Te1 mat.
(Rosanes-Anderssen, 1864)

7. 1. Df6+, Cg7; 2. f5!! (avec la terrible menace 3. Fh6) Dxd3 (ou 2. ...Dd8; 3. Fh6!, Dxf6; 4. exf6 et c'est le carnage) 3. Fh6, Dd1+ (les Noirs espèrent s'en sortir par un échec perpétuel) 4. Rg2, De2+; 5. Tf2, Dg4+; 6. Tg3, De4+; 7. Rh3! Abandon.
(Anderssen-Staunton, 1851)

8. 1. ...Cxe4!; 2. Dg4 (il fallait parer la jolie menace 2. ...Th1+!!; 3. Rxh1, Dh4+; 4. Rg1, Dh2 mat. Sur 2. fxg3 Anderssen pouvait répliquer simplement 2. ...Cxg3 avec l'idée 3. ...Th1+) Fxd4 (avec 2. ...gxf2+!; 3. Txf2, Th1+!!; 4. Rxh1, Cxf2+; 5. Rg1, Cxg4 Anderssen aurait conclu plus nettement) 3. Dxe4 (3. cxd4 résistait mieux) Fxf2+; 4. Txf2, Dd1+; 5. Tf1, Th1+!!; 6. Rxh1, Dxf1 mat.
(Mayet-Anderssen, 1851)

9. 1. ...Dxb3!!; 2. axb3, Txb3; 3. Fe1 (3. Fe3 et 3. Dd3 n'empêchent pas le mat non plus) Fe3+!! 4. Dxe3, Tb1 mat.
(Rosanes-Anderssen, 1862)

10. 1. Txe7+!!, Cxe7 (la fuite en f8 perdrait la Dame par 2. Te3+, mais le refus du sacrifice par 1. ...Rd8 aurait amené Anderssen à montrer à nouveau tout son talent: 2. Txd7+!!, Rc8! -2. ...Rxd7; 3. Fe2+ et 4. Fxf3-; 3. Td8+!! et aucune façon de prendre cette Tour n'est bonne. Si 3. ...Txd8; 4. gxf3, si 3. ...Rxd8; 4. Fe2+ et si 3. ...Cxd8; 4. Dd7+!!, Rxd7; 5. Ff5+, Rc6- ou 5. ...Re8-; 6. Fd7 mat!) 2. Dxd7+!!, Rxd7 (2. ...Rf8; 3. Fxe7 mat) 3. Ff5+, Re8 (3. ...Rc6; 4. Fd7 mat) 4. Fd7+, Rf8; 5. Fxe7 mat.
(Anderssen-Dufresne, 1852)

11. 1. ...Dh2!!; 2. Fc4 (les Blancs s'aperçoivent qu'ils ne peuvent prendre la Dame: 2. Cxh2, Cxh2+; 3. Rg1, Txg2+; 4. Rh1, Txf2+; 5. Rg1; -5. Cf3, Cxf3; 6. Fxf3, Fxf3+; 7. Dxf3, T2xf3 et les Noirs ont un Fou de plus -Tg2+!; 6. Rh1, Txe2+; 7. Rg1, Tg2+ -la manœuvre tactique connue sous le nom de "moulinet"- 8. Rh1, Txd2+; 9. Rg1, Txd1 etc.) Dh1+; 3. Re2, Dxg2; 4. Cxg5, Fxg5; 5. hxg5, Dxf2+; 6. Rd3, Df5+!; 7. Re2 (couvrir en e4 signifiait laisser faire la four-

chette Cf2 sur Roi et Dame blancs) De5+!; 8. Rd3, Cf2+; 9. Rc2, Df5+!; 10. Rb3, Cxd1 et Anderssen vainquit aisément.
(Szen-Anderssen, 1851)

12. 1. Dxh7+!!, Rxh7; 2. f6+! (non 2. Th3+?, Dh6!) Rg8 (2. ...Dxd3; 3. Th3+, Rg8; 4. Th8 mat) 3. Fh7+!!, Rxh7; 4. Th3+, Rg8; 5. Th8 mat.
(Anderssen-Zukertort, 1869)

13. 1. Cef6+!!, gxf6; 2. Cxf6+, Rf7 (2. ...Rg7? ou 2. ...Rh8? sont réfutés immédiatement par 3. Txh7+) 3. Txh7+, Fg7; 4. Txg7+!! (4. Dxf5, Te1+!) Rxg7; 5. Cxe8+!, Rf8 (5. ...Fxe8?; 6. Dxf5) 6. Dxf5+, Fxf5; 7. Cxd6. C.Q.F.D.
(Anderssen-Paulsen, 1873)

14. 1. De6+!!, Dxe6; 2. Cd7!! (menaçant 3. Tb8 mat) Dxd7; 3. Tb8+!!, Rxb8; 4. cxd7 et les Noirs ne peuvent rien contre 5. d8=D mat!
(Composition d'Anderssen)

15. 1. Dh5!! (stupéfiant) Dxh5 (seule manière d'empêcher à la fois 2. Dxh1 et 2. Dxe8, dans les deux cas avec mat) 2. d7!! (menaçant 3. d8=C mat!) Dg5; 3. dxe8=F mat ou 3. dxe8=D mat.
(Composition d'Anderssen)

16. 1. Fh5!!,,Rxh5; 2. Rg7, h6; 3. Rf6!!, Rh4; 4. Rg6 mat.
(Composition d'Anderssen)

17. Bien que logique, puisqu'il évite la poussée du pion e2 en e1 avec échec au Roi blanc, le premier coup vient difficilement à l'esprit: 1. De1!!, dxe1=D; 2. Td4!! et il n'y a absolument rien à faire contre la menace 3. Ta4+!, Fxa4; 4. b4+, Dxb4; 5. axb4 mat.
(Composition d'Anderssen)

PAGE 84
Bridge:

1. 1♥, de 9 à 17 DH préférez l'annonce de la majeure cinquième à un contre d'appel.

2. 2♦, une bonne convention moderne, le cue bid en intervention montre un bicolore au moins 5-5 (ici les deux couleurs restantes).

3. 2♠, l'annonce d'une couleur avec un saut est une enchère faible en intervention. Avec une main puissante, commencez par contrer et annoncez la couleur au 2e tour.

4. Passe, le contre d'appel serait une horreur car le partenaire vous créditerait de sept cartes en majeures ou au moins 18 H.
Vous pourrez vous manifester au deuxième tour par un contre d'appel si Ouest nomme les ♥.

5. Avec le Roi ♦ affiché chez l'ouvreur, trois levées de ♣ suffisent. Pour se prémunir contre un mauvais partage à ♣, Sud doit donner un double coup à blanc (jouer deux fois petit des deux mains).

6. Avec dix levées de tête, il vous suffit de faire deux coupes au mort pour assurer le contrat. Vous jouez deux coups d'atout et constatez qu'Est défausse au deuxième tour. Si vous laissez traîner le dernier atout, vous chutez si les ♣ sont 5-1 (c'était le cas). Tirez l'As ♣ et remontez au mort par le Roi ♠. Jouez un petit ♣ pour le 8 de la main; si Ouest fait la levée, le cinquième ♣ sera établi et une seule coupe suffira; si Est intercale le 10 ♣ au deuxième tour de la couleur, il suffira de mettre la Dame pour assurer le contrat en affranchissant un ♣. Vous ne chutez qu'avec cinq ♣ en Ouest. Sur l'entame ♥, vous auriez gagné sans problème en mort inversé. Trouverez-vous une meilleure ligne de jeu sur entame atout en jouant sur les ♥ et les ♣?

PAGE 85
Dames:

1. 1. (15-42) (37×48); 2. 30-25 (48×30); 3. 35×4 (B+)
Deslauriers-King

2. 1. 32-28 (33×22); 2. 19-13 (18×9); 3. 27×7 (B+)
Deslauriers-Amzand

3. 1. 28-22 (17×28); 2. 27-21! (26×17); 3. 34-29 (23×34); 4. 32×21 (13-18); 5. 40×29 (19-23); 6. 49-44 (23×34); 7. 44-40 (8×13) a) 8. 40×29 (13-19); 9. 45-40 (B+1)
a): 7. ...(14-19); 8. 40×29 (19-23); 9. 50-44 (23×34); 10. 44-40 (8-13); 11. 40×29 (13-19); 12. 45-40 (B+1)
Deslauriers-Verse

4. 1. ...(25-30); 2. 34×14 (23×34); 3. 14×21 (16×49); 4. 39×30 (N+)
Fanelli-Deslauriers

5. 1. ...(17-22)! a) 2. 32×21 (16×27); 3. 34-29 b)c) (14-20); 4. 24-19 d) (13×24); 5. 39-34 (9-13) (N+)
a): 1. ...(14-20); 2. 32×23 (20×40); 3. 23-18 (13×22); 4. 39-34 (40×29); 5. 33×24 (B+)
b): 3. 34-30 (18-23) suivi de 4. ...(23-29) et 5. ...(29×20) (N+1)
c): 3. 33-29 (14-20); 4. 34-30 (20-25); 5. 39-34 (9-14) suivi de 6. ...(14-20); 7. ...(3-9); 8. ...(9-14); 9. ...(18-23); 10. 29×9 (20×40); 11. 9×20 (15×35) (N+)
d): les Blancs sont obligés de donner un pion à cause de la menace 4. ...(27-32); 5. 38×27 (22×31); 6. 36×27 (18-23); 7. 29×18 (20×49) (N+)
Fanelli-Deslauriers

6. 1. ...(26-31); 2. 42-37 a) (31×42); 3. 48×37 (19-23); 4. 39-34 (13-19); 5. 22×24 (25-30); 6. 29×7 (30×48); 7. 32-28 (48×30); 8. 35×24, 1×12 (N+1)
a): forcé à cause de 2. ...(11-17); 3. 22×11 (31×22) suivi de 4. ...(6×17) ou 4. ...(16×7) (N+1)
Dionis-Deslauriers

7. 1. ...(14-19); 2. 40-35 (19×30); 3. 35×24 (3-9)!; 4. 27-21 a)b) (17-22); 5. 37-32 c) (26×17) (N+1)

a): 4. 27-22 (17×28); 5. 38-32 (28-33); 6. 29×38 (9-14) suivi de 7. ...(14-20) ou 7. ...14-19 (N+1)
b): 4. 29-23 (13-18); 5. 23-19 (18-22); 6. 27×18, (12×14) (N+1)
c): 5. 21-16 (26-31); 6. 36×18 (12×34) suivi de 7. ...(9-14) et 8. ...(14-19) (N+1)
Kouperman-Deslauriers

8. 1. ...(26-31); 2. 37×26 (14-20); 3. 25×14 (19×10); 4. 28×30 (18-22); 5. 27×9 (10-14); 6. 9×20 (15×42) (N+)
Kouperman-Deslauriers

9. 1. ...(9-14); 2. 31×22 (15-20); 3. 24×15 (23-29); 4. 34×23 (25×34); 5. 40×29 (12-18); 6. 23×12 (4-10); 7. 15×4 (14-20); 8. 4×18 (19-23); 9. 28×19 (17×39); 10. 26×17 (11×42); 11. 47×38, (8×17) (N+)
Variante d'une partie Baba Sy-Roozenburg trouvée en une minute. Fantastique!

PAGE 86

Tarot:

1. Vous prenez la main du 21 sans l'ombre d'une hésitation, car vous devez présenter votre plus forte carte en troisième position. Si vous dérogez à cette règle élémentaire, vous risquez ultérieurement de subir un uppercut... de la défense!

2. Le principe est le même que précédemment, malgré votre désir de transmettre une double information (deux Bouts). Le 18 est l'un des supports de l'action et doit jouer un rôle immédiat.

3. L'Excuse est maintenant significative. Vous n'avez aucun tarot supérieur au 13 et vous détenez le Petit. Le message est clair.

4. Est a indiqué une force à l'atout et demande l'affranchissement de ses tarots. Malgré l'ambiguïté d'une signalisation du Petit, vous engagez le 20, car il n'existe qu'une faible probabilité qu'Ouest soit en mesure d'uppercuter.

5. Le principe est le même qu'à l'atout. Il faut uppercuter du Cavalier, sans souci d'économie. Vous empêchez ainsi le preneur de s'excuser ou de voler un pli intermédiaire offrant une reprise de main inespérée.

6. Dans cette situation, il ne faut pas gaver l'adversaire. Est a entamé la couleur d'un honneur pour vous dissuader d'engager une pièce. Le Valet est déjà un uppercut!

7. Vous êtes tenu d'uppercuter du 17 d'atout. Vous indiquez votre tarot le plus élevé et profitez de l'opportunité pour répondre à l'injonction défensive.

8. Malgré le singleton à ♠, votre nombre d'atouts ne laisse subsister aucun espoir de réaliser le Roi ♥. Il constitue néanmoins un uppercut naturel, Sud ne pouvant s'excuser.

9. Vous devez effectuer un uppercut "anormal" du 16 d'atout afin de notifier la présence du Petit. Cela fait partie de la gamme signalétique de la défense.

10. Vous couvrez du 9 ♠, bien entendu! En aucun cas, vous ne devez laisser Est en main du fond. Mettez-vous d'emblée en position d'ouverture. Une négligence de votre part permettrait à Sud de s'excuser à moindre frais. Eh, oui, c'est encore un uppercut!

PAGE 87

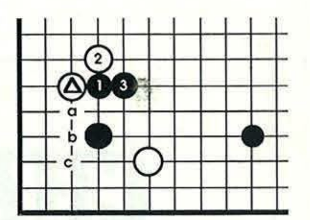
Othello:

1. A4 (qui prive Noir d'accès à E1 et E7).
Si Noir répond G1, Blanc joue E1; si Noir répond B7, Blanc joue E8...

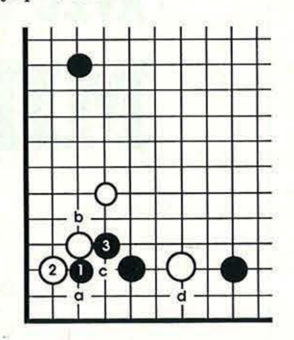
2. B7! En apparence, ce piège de Stoner sur le bord Sud ne marche pas, mais pour éviter de donner directement un coin, Noir doit jouer B5, A5 ou A6. Comme il y a alors un pion noir sur la colonne B au-dessus de B7, le piège de Stoner marche: Blanc joue C8 et prendra le coin A8 si Noir répond B8, sinon le coin H8.

PAGE 88

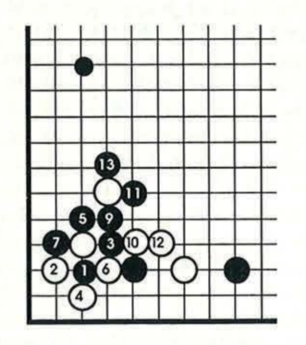
Go:



1: Il est naturel de jouer au contact pour se stabiliser. Il vaut mieux, en outre, renforcer ce qui est déjà fort chez l'adversaire que renforcer ce qui est faible. La pierre blanche est plus forte que l'autre. C'est donc à son contact qu'il faut jouer. La suite 2-3 est naturelle. Ensuite Blanc a le choix entre **a**, **b**, **c**; mais Noir est déjà plus stable.



2: Il faut s'occuper en priorité de la pierre la plus menacée: celle du coin. Là encore, un coup de contact est efficace. Blanc répond en 2; il ne faut pas que Noir joue **a**: ce serait prendre une position trop basse. Ensuite, si Blanc fait *Atari* en **a**, il ne faut pas connecter en **c** (mauvaise forme), mais contre-attaquer en **b**; il s'en suit un échange (voir 2 bis). A la place de 1, Noir peut également jouer le coup de contact en **d**.



2 bis: 8: Blanc connecte en 1. La séquence se termine avec 13. Les positions des deux couleurs sont solides.

PAGES 90 ET 91

Scrabble:

Les Benjamins:

• Avec LOGISTE, on peut faire: APOLOGISTE, BIOLOGISTE, ECOLOGISTE, ZOOLOGISTE
• Avec BALES, on peut faire: CYMBALES, GLOBALES, KABBALES, TIMBALES, TOMBALES, TRIBALES, VERBALES
• Avec DOLES, on peut faire: MENDOLES, GONDOLES
• Avec GATION, on peut faire: PURGATION

Le coup de sept:

UTRICULE, en 08, pour 89 points; LICTEUR, 15G, 91; LUBRICITE N2, 101, ARTICULET, 12E, 74, COLLUTOIRE, A4, 106; CARICATURALE 2C, 90; CONCEPTUALISER C2, 71.

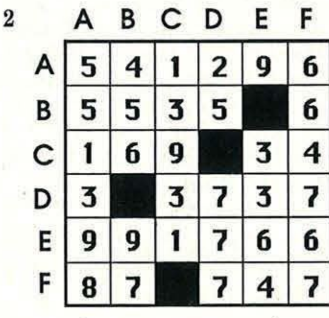
PAGE 94

Nombres croisés (par Claude Abitbol):

1

	A	B	C	D	E
A	4	1	8	7	5
B	9	9	9	■	3
C	7	6	7	2	7
D	4	■	9	4	9
E	9	0	8	2	0

2



	A	B	C	D	E	F
A	5	4	1	2	9	6
B	5	5	3	5	■	6
C	1	6	9	■	3	4
D	3	■	3	7	3	7
E	9	9	1	7	6	6
F	8	7	■	7	4	7

Jeux & Stratégie
Publié par:
Excelsior Publications
5, rue de La Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél.: (1) 40.74.48.48
Télex: 641 866 F code Excel
Télécopie: (1) 45.63.70.24
(préciser: destinataire Jeux & Stratégie).

Direction administration
Président-Directeur général:
Paul Dupuy
Directeur général:
Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier:
Jacques Béhar
Directeur commercial publicité: Ollivier Heuzé

Rédaction
Rédacteur en chef:
Alain Ledoux
Rédacteur en chef adjoint:
Francis Piault
Secrétaire de rédaction:
Marie-Colette Lucas
assistée de Valérie Asselin
Maquette: Francis Piault
assisté de Christophe Bouillet
Rédacteurs:
Pascal Gros
Pierre Grumberg
Dominique Guyot
Photos:
Miltos Toscas, Galerie 27
Dessins: Claude Lacroix
Jean-Louis Boussange
Alain Meyer
Correspondant à Londres:
Louis Bloncourt
16, Marlborough Crescent
London W4 1 HF

Service télématique
Responsable: Michel Brassinne

Services commerciaux
Direction marketing et développement:
Roger Goldberger
Abonnements et anciens numéros:
Susan Tromeur
Ventes au numéro:
Jean-Charles Guérault
assisté de Marie Cribier
Réassorts et modifications:
Terminal E 91
Tél. vert: 05.43.42.08
réservé aux dépositaires
Relations Presse:
Michèle Hilling
assistée de
Capucine Thévenoux

Publicité
Directeur de publicité
Marie-Christine Seznec
Chef de publicité
Caroline Carron de la Carrière
Assistée de Claudine Bourbier
5, rue de La Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél.: (1) 40.74.48.98



Excelsior Publication SA
Capital social: 2 294 000 F;
durée: 99 ans
Principaux associés: Jacques Dupuy, Yveline Dupuy, Paul Dupuy.
Le Directeur de la publication: Paul Dupuy.
Dépôt légal n° 1248
Imprimé en France par Technigraphic.
N° de commission paritaire: 62675
Photogravure: Dawant



J&S

LE COIN DES AFFAIRES



En composant le code JEST sur le 36 15, vous vous trouvez propulsé dans un redoutable espace-temps, aux commandes d'une arme terrifiante. C'est CARCRASH, le jeu qui fait fureur. Plongez à fond les manettes dans cet univers impitoyable. Vous pilotez un engin surpuissant, blindé et armé de lance-roquettes, vous luttez pour survivre dans un monde sans loi... Ruses de guerre, alliances, trahisons... A vos claviers!

CODE DE SURVIE

V	Vroom... en route!
A	Arrêt
F	Feu avec roquette
M	Largage mine
G	A gauche
D	A droite
DD	Dérapage à droite 90°
GG	Dérapage à gauche 90°
B	Boussole
R	Radar (* = adversaire)
C	Cap en degré (0 à 360°)
P	Position
E	État du véhicule
I	Identification de l'adversaire
T	Transaction, troc
ENVOI	: c'est parti!

36 15
JEST

PHOTO : R. KNIGHT/FOVEA